H

1248

– 2 –

von Halder

N. 5081.

Die Kunst
die Welt erlaubt mitzunehmen
in den verschiedenen

Arten der Spiele,

so in
Gesellschaften höhern Standes, besonders
in der Kayserl. Königl. Residenz-Stadt Wien
üblich sind;

Mit einer Nachricht
von andern mehrern, auch unter Leuten niedern Standes
gewöhnlichen Spielarten
und einigen der neuesten Künste mit Karten.

Zweyter Theil.

Mit Röm. Kayserl. Majestät allergnädigstem Privilegio.

Nürnberg,
bey Joh. Eberhard Zeh, Buchhändler, 1769.

EIGENTHUM DER STADT AUGSBURG

Amthor.

Ein wenig Spielen bleibt erlaubt
Doch nur zum Zeitvertreib die Geister zu ergötzen.

Vorrede.

Man kan von der Moralität und dem Nutzen der Spiele nicht ofte genug reden, theils, weil es noch immer finstere Weltweisen giebt, die dem Menschen alles Vergnügen mißgönnen und folglich auch die Spiele gänzlich verwerfen wollen; theils weil wir auch immer noch Leute haben, welche sich zwar von dem Spielgeiste treiben lassen, aber den moralischen Nutzen der Spiele nicht bemerken, und sich demnach selbsten, so wie ihre Spiele verwerflich machen. Mit einem Wort: es giebt, wie überall, also auch hier, zweyerley Leute in der Welt; eine fehlen in excessu und die andern in defectu; jene billigen alle Spiele, lernen alle Spiele und spielen sich arm; diese verdammen alle Spiele, ohne ih-

ren wahren Gebrauch von dem Mißbrauche zu unterscheiden, und glauben, sie bringen durch ihr Verdammungs-Urtheil der Vernunft und Religion ein gefälliges Opfer. Man findet aber auch noch eine dritte Art Leute; die nemlich die Spiele an und für sich selbst nicht vertheidigen wollen, doch da sie einmal, besonders in der grossen und galanten Welt eingeführet sind, selbige für ein nothwendiges Uebel halten, welches nicht auszurotten wäre, und welches man eben mit mehrerem Bösen in der Welt so müste mit unterlaufen lassen. Aber gleichwie nun nach dieser lezten Meynung das Spielen ein Uebel wäre, also liese sich selbiges wohl durch den angegebenen Grund vor den Menschen und in dem Staat vertheidigen, aber deswegen würde es die Moral und der Sittenrichter noch nicht dulten können. Und ohngeachtet wir zwar in dem Vorberichte zu dem ersten Theil unsers Spielbuches schon von der Moralität und dem Nutzen dieses Zeitvertreibes gehandelt haben; so wollen wir doch aus angeregten Ursachen gegenwärtig noch näher in die Moralität der

Spiele

Spiele eindringen und selbige unsern Lesern überzeugend vor die Augen legen.

Wer jemals die Beschaffenheit der menschlichen Natur aus der Erfahrung gelernet, und etwann gar sein Wissen hievon durch Gründe in der Seelen- und Geister-Lehre bestärket hat, der weis, daß unsere Seele nicht immer wie ein gespannter Bogen seyn könne: sie will nach der Arbeit nothwendig ihre Erleichterung und Erquickung haben, und sie sucht selbige in einer angenehmen Veränderung, wozu eine wohlgewählte Conversation das beste Mittel ist. Es haben auch in der That kluge Leute niemalen gezweifelt, daß zur Unterhaltung des menschlichen Lebens und der so nöthigen Eintracht, Gesellschaften und Zusammenkünfte nothwendig seyen. Alles dieses beweist nun zwar die Nothwendigkeit der Spiele noch nicht, doch erhellet so viel daraus, daß etwas vorhanden seyn müsse, womit man sich bey diesen Zusammenkünften auf eine angenehme Art beschäfftigen könne.

Nun wäre freylich zu wünschen, daß diese Beschäftigung in lauter nützlichen und erbaulichen Discursen bestehen könnte, wenn es nur auch zu hoffen wäre Wir müsten die Menschen nicht kennen, wenn wir glaubten, daß es möglich wäre, ihre Gesellschaften unmittelbar nach der Moral zu geniren, und es würde auch ohne Schwärmerey nicht abgehen, wenn wir uns dahin bemühen wollten, absonderlich wenn wir uns in Gesellschaft mit Personen befinden, die sich weder von uns befehlen noch rathen lassen wollen, und bey denen wir, wenn wir aus der Sittenlehre und Religion ihnen vorpredigen wollten, uns und unsere Lehren ohne Noth der Verachtung und dem Gelächter aussetzen würden. Geben wir nun mit der Erfahrung auf die Gesellschaften, und zwar auf solche Achtung, in welchen kein Spiel gemacht, sondern nur eine Versammlung von Personen angetroffen wird, unter welchen allerley Neigungen, Religionen, Leidenschaften, Grundsätze, Sitten, Gewohnheiten und Absichten herrschen, so wird man in ihren Unterredungen finden,

den, daß immer einer dem andern seine unrichtigen ja wohl gar irrigen Begriffe, seine Leidenschaften und dergleichen durch Worte, durch Minen des Gesichtes, durch Gebehrden, durch die Art des Tons der Rede und noch auf mehrere Weise mittheile, und daß man also in Gesellschaften fehle und sich versündige; zu geschweigen, daß auch die vortreflichsten Wahrheiten, wenn sie zur Unzeit angebracht werden, oder die Kräfften desjenigen, der hierzu nicht gehörig vorbereitet worden, übersteigen, mehr verderben als Nutzen schaffen können. Wir wollen nur alleine von den unnützen Worten, von Possen, von groben, ungeziemenden und frevelhafften Scherzen, vom Richten und Tadeln der Leute, so in den meisten Gesellschaften herrschet, reden, so werden wir daraus genug zu unserm gegenwärtigen Vorhaben gesagt haben.

Es haben dahero nun viele gewissenhafte grosse Moralisten, ja selbsten Gottesgelehrte dafür gehalten, daß in der Gesellschaft ein Spiel zu

machen nicht nur an und für sich selbsten nicht unzuläßig, sondern auch insbesondere in unterschiedlichen Umständen und in Beziehung auf das, was wir erst von den Gesellschaften gesaget haben, dienlich und rathsam seye. Haben hingegen andere allzustrenge Moralisten nur auf den Mißbrauch und auf das Unheil, welches aus den Spielen entstehen könnte, gesehen, auch daher alle und jede Spiele, alle und jede Arten zu spielen, in allen und jeden Fällen nur als Gelegenheiten zu Sünden betrachtet, mithin solche schlechterdings und insgemein verbotten; so deuchtet mich, sie haben so zu reden das Kind mit dem Bade ausgeschüttet. Wenn man so, wie diese Leute schliessen wollte, und dabey weis, daß die verderbte menschliche Natur von allen, auch den unschuldigsten und heiligsten Sachen einen Mißbrauch machen kan; so müste man so gar auch das sonst nicht nur erlaubte, sondern selbst gebottene Essen und Trinken verbieten, weil viele durch übermäßigen Genuß der Speise und des Trankes sich an ihrer Gesundheit geschadet, auch wohl den Tod vor der Zeit zugezogen

zogen haben; welches aber einfältig und lächerlich seyn würde.

Einer der grösten geistlichen Fürsten hat den Ausspruch gethan, es seye besser oder weniger gefährlich, wann die Leute an öffentlichen Orten zusammen kommen und sich alda unter einander mit einem Spiele ergötzen, als wenn sie sich in besondere Winkel mit einander verkriechen: im ersten Falle wird nicht nur eher eine gewisse Wohlanständigkeit erhalten, sondern man verhindert auch dadurch, daß keine unehrbarn und gefährlichen Zusammenrottungen wider die Religion, den Staat und die guten Sitten gemachet werden. Wir erinnern uns gehört zu haben, daß an einem gewissen Orte ein Aufruhr blos dadurch angezettelt worden ist, daß eine Gesellschaft, die sonst ordentlich zum Spiele zusammen kam, sich gerade einmal des Spiels enthalten hat, und dadurch auf allerhand durch die Regel der Einbildung fortgesetzte Discurse und endlich auf Meutereyen verfallen ist.

Will man sagen; das Spiel um Geld seye wenigstens ein unnöthiger, ein unerlaubter Aufwand, den man entweder unrechtmäßiger Weise sich an seiner Nothdurft abbricht, oder den man auf eine bessere Art, z. E. ad pios usus bestimmen könnte; so antworten wir also: Man kennet verschiedene vornehme Cavaliere und Damen, welche einen gewissen mäßigen Theil ihrer Einkünfte jährlich dem Spiel-Divertissement widmen, und wenn ja das Glück sie allzuviel verfolget, lieber einige Zeit des Spielens sich enthalten, als ein mehrers hievon zu setzen wollen; wenn sie aber ausserordentlich glücklich gewesen, einen gewissen Theil ihres Gewinnes zu Allmosen und sonderlich für Haus-Arme angewendet haben. Man wird in diesen beyden Characteren etwas schönes finden; in dem ersten wenigstens etwas vernünftiges und unsträfliches, und in dem andern etwas offenbar lobenswürdiges und christliches, und man wird das Spielen dieser Personen nicht verwerfen können.

Der berühmte Bischof zu Meaux, Jacob Benign. Bossuet, einer der gelehrtesten Geistlichen in Frankreich, den selbst der Pabst flagellum haereticorum genennet hat, billiget nicht nur das Spielen, sondern er vergleicht so gar in seinem Discours sur l'historie universelle die grossen Vorfallenheiten unter den alten Völkern mit dem Spiele und findet den Character eines vollkommnen Spielers dorten, wo man um Reiche und Herrschaften gestritten hat. Und in der That, man muß die Spiele, wenigstens die meisten, öfters auf der Seite ansehen, wo sie nichts anders als eine Nachahmung des Grossen, des Krieg- und Streitbaren in der Welt enthalten. Hat nicht Bossuet recht, wenn er sagt, daß zwischen den Spielen und den Kriegen kein anderer Unterschied seye, als daß der Spieler das im kleinen und noch darzu mit mehrerer Vorsicht auf das Glück ankommen lässet, was der König im Grossen und noch über dieses mit dem Verlust der Menschen waget. Ein jedes Spiel ist ein kleiner Krieg, dessen Ursprung und Fortgang und Endzweck aber weit eher zu ver-

vertheidigen ist, als die Kriege der Grossen dieser Welt; und es ist ja bekannt genug, daß man eigne Spiele erfunden hat, womit man jungen Prinzen bey Zeiten die Kriegskunst glücklich beygebracht hat.

Bey solcher Bewandniß nun, wird es hoffentlich nicht unzuläßig seyn, von einer erlaubten Sache, auch erlaubte Regeln mitzutheilen. Damit man sich aber vollkommen rechtfertigen könne, und diese unsere Regeln auch wirklich nichts unerlaubtes in sich begreifen, sondern vielmehr alles unerlaubte ausdrücklich ausschliessen möchten; so hat man sich auch dahero enthalten, von den blosen von der weltlichen Obrigkeit so scharf und unter den schwersten Bestrafungen billig verbottenen Glücks- oder Hazard-Spielen einige Regeln, oder nur die geringste Anleitung zu geben. Und wir zweifeln demnach nicht, daß dieser zweyter Theil unserer Anleitung für die Deutschen zum Spielen sich der guten Aufnahme des ersten werde zu erfreuen haben, je mehr man sich Mühe gegeben, feine und

bräuch-

bräuchliche Spiele vorzulegen, und je mehr auch für die Deutlichkeit, gute Schreibart und von dem Verleger für das äuserliche gesorgt worden ist.

Ehe wir aber diese Vorrede schliessen, wollen wir doch noch etwas, sowol vom Spielen überhaubt, als von den Regeln der Spiele insbesondere gedenken. Vom Spiele überhaubt ist zu merken, daß zu selbigen folgende Stücke erfordert werden:

1) Einige mehr oder wenigere Personen, die mit einander oder gegeneinander spielen. Die Zahl der Personen ist ordentlich 2 bis 12; wenn in einem Spiele die Zahl der Personen einmal über 12 und gegen 20 anläuft, so wird das Spiel zu verworren und verdrüßlich; so wie es lächerlich und unnatürlich, ja kindisch ist, ganz alleine zu spielen. Gleichwol hat man Spiele für eine einzige Person erfinden wollen, und gehöret darunter das an vielen Orten bekannte Zweckleins-Spiel auf einem besondern Brete.

2) Ein

2) Ein Ort, allwo, und etwas worauf man spielet, welche beyde Dinge bisweilen ihre ganz besondere Beschaffenheit haben müssen. Das gewöhnlichste worauf man spielet, sind bekannter massen Tische, Tafeln, und besondere Bretter; in den Tischen hat der Witz der Menschen besondere Bequemlichkeiten, z. E. mit den En deux - l'Hombre - Quadrille - Cinquille - Tischen und dergleichen erfunden.

3) Etwas, womit man spielet, welches auch seine erforderliche besondere Beschaffenheit haben muß. Gemeiniglich hat man Karten, Kugeln, Steine und Würfel, und es läst sich in diesen allen noch mehr verändern, als bereits schon geschehen ist. Von einem besondern Spiele wozu man gar nichts braucht als seine Finger, wird unten in diesem Theile gehandelt werden.

4) Etwas, um welches man spielet, und welches nicht eben nothwendig Geld seyn muß; man kan bloße Marquen haben, welche man

auch

auch nichts gelten lässet. Es haben freylich einige geglaubt, daß man um Geld spielen müsse, weil sonst kein eigentlicher Gewinn oder Verlust, der doch gleichwol zum Spielen gehöret, vorhanden seyn, sondern man mehr scherzen als spielen würde. Wahr ist es, einige Spiele verliehren ihre gänzliche Annehmlichkeit und Delicatesse, wenn man nicht um Geld spielt; z. E. das beliebte Quadrille. In diesem kommen, wenn man nicht um Geld spielt, Fauten über Fauten vor, man hazardirt, man spielt die kleinsten und liederlichsten Spiele und nimmt dem, der in der Hinterhand sitzet, die kostbarsten Spiele weg, es kommt nicht leicht ein Tout heraus und was dergleichen mehr ist. Dem ohngeachtet kan man auch ohne Geld, (oder was dem gleich gilt) zu setzen, so wol zur blosen Ermunterung seines Gemüths, auch um die Ehre, daß man in scharfsinnigen Spielen, wo alles von der Aufmerksamkeit und Kunst abhängt, als wie im Schach, einem geschickten Meister etwas abgewonnen habe.

5) Die verschiedene Bestimmung der Gewinne und Verluste, welche grösstentheils die mannichfaltigen Gattungen und Arten der Spiele ausmacht, und worinnen man fast in allen Orten willkührliche Veränderungen antrifft, so daß wir kaum die Arten zählen können, wie man das Quadrille spielt, selbst die einzige Art es Condé zu spielen wiederum gar verschieden ist.

6) Einige Regeln, welche einen das Spiel nicht so wol lehren, als ihn anweisen sollen, wie man gewinnen und den Verlust vermeiden soll.

Diese Spielregeln nun sind es, von welchen wir zweytens noch insbesondere etwas zu sagen uns vorgenommen haben. Sie sind zweyerley: die einen nemlich weisen an, wie ein Spiel recht und regelmäßig zu spielen seye; die andern lehren, wie ein Spiel wohl, geschickt und vorzüglich künstlich zu spielen sey. Beyde bey jedem Spiele ordentlich und ausführlich anzuzeigen und aus einander zu setzen, würde

für

für unser Vorhaben und dieses Buch allzu-
weitläuftig gewesen seyn; jedoch sind gleichwol
bey einem oder anderm Spiele einige von den
letztbemeldten Regeln hin und wieder einge-
streuet und mit angefüget worden, und könnte
vielleicht ein mehrers bey anderer Gelegenheit
noch nachgeholet werden.

Ueber dieses giebt es noch allgemeine Spiel-
reg ln, welche bey einem jeden Spiele ange-
wendet werden können und müssen, und von
welchen die übrigen besondern Regeln auch nur
Applicationes auf mancherley einzelne Fälle
sind. Diese allgemeinen Regeln allhier an-
und auszuführen würde um so viel unnöthi-
ger gewesen seyn, als sie jedem guten Spieler
ohnedem schon bekannt seyn sollen. Eben des-
wegen aber haben wir lieber so verschiedene
Spiele, obwol solche vielleicht niemalen alle
gespielet werden möchten, mitgetheilet, um
daraus ersehen zu können, auf wie vielerley be-
sondere Fälle die allgemeinen Regeln angewen-
det werden können, oder wenn auch davon ei-

nige

nige Ausnahmen vorkommen, es doch heise: Exceptio firmat regulam. Die arithmetischen und algebraischen Regeln aber, deren die Gelehrten von vielen Spielen mit groser Mühe gefunden haben und die von den meisten Spielen gemacht werden könnten, indeme nicht unbekannt ist, daß wenigstens ein jegliches wohl ausgesonnenes Spiel nach den gewöhnlichen sowol als höhern Regeln der Proportion eingerichtet seye, hat man anzufügen deswegen unterlassen, weil solche doch die wenigsten Lesere verstehen würden. Inzwischen hat man doch am Ende dieses 2ten Theils eine von dem berühmten Daniel Bernoulli verfaßte Abhandlung von dem Maaße der Glücksspiele für den curieusen Leser beyfügen wollen. Sonsten kommt es auch in der That nicht auf gar zu gelehrte Regeln bey einem Spiele an, wenigstens wird es deswegen nicht vorzüglicher, als ein anderes gehalten; und es wird etwann nicht unangenehm seyn, wenn wir noch zum Beschluß die Charactere vestsetzen, wornach der Geschmack der meisten Spielkennere ein gutes Spiel zu beurtheilen pflegt:

1) Das

1) Das Spiel muß nicht auf das bloſe blinde Glück ankommen, ſonſt iſt es zu leicht und kan einen Menſchen nicht ergötzen, der gerne in allen Handlungen ſeinen Verſtand blicken läſſet.

2) Das Spiel muß aber auch nicht einzig und allein auf die Kunſt ankommen, ſonſt heiſt es ſtudirt oder gearbeitet, und nicht geſpielt.

3) Es muß unzählige Veränderungen und Abwechslungen haben, die eine leichte Verwirrung und eine beſtändige Neuigkeit der Vorſtellungen machen. Aus dieſen drey erſten Charactern gefällt das Quadrille ſo wohl.

4) Es muß ſo eingerichtet ſeyn, daß man nicht gezwungen iſt, gar zu lang zu ſpielen.

5) Es muß der Gewinn mit dem Verluſt höchſt proportionirlich ausgerechnet ſeyn.

6) Das ſchönſte Spiel iſt, ſo drey, vier, fünf Perſonen ſpielen können. Deswegen gefällt das l'Hombre, im weitläuftigen Verſtand genommen, durchgehends, weil es zu

drey, zu vier, zu fünf Personen gespielet werden kan. Ein ganz neues l'Hombre mit 6 Personen hat seinen Beyfall noch nicht durchgehends erhalten.

Etwann haben wir künfftig Gelegenheit, so wol dem vornehmen und galanten Leser mehrere Spiele bekannt zu machen, als auch unsere Gedanken von der Moralität und den Characteren der Spiele immer mehr zu entwickeln. Es wird alles auf den Beyfall ankommen, den wir uns für unser Spielbuch überhaubt, als für diesen zweyten Theil insbesondere geziemend wollen ausgebetten haben.

Geschrieben den 28. Julii 1756.

Die Verfassere.

Ver=

Verzeichnis derjenigen Spiele,

welche sich bishero in Europa bekannt gemacht haben.

Ambigu.

Ball.

Banco.

Bassetta.

Baziga.

Giuoco della Bestia.

Bete.

Billard.

Biribisso.

Bogel- oder Vogelspiel.

Bolzschiessen.

Bretspiel, oder das Verkehren im Bretspiel.

Briscan.

Brusquembille.

Cavagnola.

Ma Commére.

Comet.

Commerce.
Cucu.
Cul-bas.
Damm.
l'Embrunt.
Färbeln.
Giuoco di Faraone.
Ferme.
Fingerspiel.
Galinella.
Gillet.
Guimbarde.
Guinguette.
Hoc.
l'Hombre zu 3. Personen, und zu 4. Personen.
• • • zu zwey Personen.
l'Homme d'Auvergne.
Kauf-Labet.
Kayserspiel.
Kegelspiel in Deutschland.
Lang-Kegelschieben.
Das hölzerne Kugelspiel (Giuoco delle Bocchie.)
wie es in Italien üblich ist.

Landsknecht.
Linquiren.
Lotto di Genoua. (Genuesische Lotterie.)
Mail.
Manille.
Mariage.
Milloni.
Minchiate.
Mouche.
Papillon.
Passa-Dieci.
Paume.
Longue-Paume,
Giuoco di Pentolini.
Piquet.
Pochspiel.
Poque.
Giuoco di Primiera.
Quadrille.
* * * mit dem Mediateur und der Favorit-Farbe (Couleur Favorite.)
* * * mit dem Mediateur ohne die Favorit-Farbe Solitaire genannt.
Rauschen.

Reversis.
Romestecq.
Rümpfen.
Saufaus.
Schachspiel.
Scheffelspiel.
Böse-Sieben-Spiel.
Sizette.
Sixte.
Sticheln.
Taroc zu 3 Personen.
" " " zu vier Personen.
Thurn- oder Mundspiel.
Tontine.
Tredeci.
Trenta Quaranta.
Treset.
Treschac-Sincer.
Triumph.
Vingt-Quatre.
Vogel-Lotterie.
Whist.
Zweckleinspiel.

Das

Mailspiel.

Zu

Dieses ist ein Spiel, welches mit Recht das angenehmste und ungezwungenste unter allen Spielen, welche zur Uebung des Körpers gehören, genennet werden kan. Der Franzose schreibt sich die Ehre der Erfindung dieses Spiels zu. Eine nicht allzustarke Bewegung macht, daß es der Gesundheit zuträglich ist, und da man zu gleicher Zeit spielen und in einer angenehmen Gesellschaft sich die Zeit mit sprechen vertreiben kan, so verdient es auch in der Annehmlichkeit einen Vorzug.

Da man sich in anderen Spielen offtmahlen gar zu sehr abmatten muß, so hat man bey dieser Uebung den Vortheil, daß man nicht mehr Bewegung dabey hat, als bey einem gewöhnlichen Spaziergang, und selbsten diese Bewegung, welche das hin- und wieder treiben der Kugeln verursachet, ist gleichsam eine Universal-Medicin gegen Husten, rauhen Hals, und dergleichen Uebeln, denen wir bey Veränderung der Jahrs-Zeiten unterworfen sind, zumahlen wenn man nur mässig und bey schönen Tagen spielt. Zu diesem Vorzug kommt noch der andere, daß nemlich alle Alter des menschlichen Lebens hierzu aufgelegt sind. Das männliche Alter hat hierinnen vor dem Jüngling keinen Vorzug, und der Greiß spieler es

noch mit eben dem Vergnügen, mit welchem er es vor 40 Jahren als Jüngling gespielet. Seine Schönheit bestehet gar nicht darinnen, so genante grands coups zu machen, es ist genug, wenn es nur schön und zierlich gespielt wird. Hierzu kommen noch Sicherheit und Stärke. Hat man es so weit gebracht diese zwey Stücke zu besitzen, so ist man ein vollkommener Spieler.

Um aber so weit zu kommen, muß man vor allen Dingen dieses Spiel nach den besten Regeln zu erlernen suchen, man muß die vollkommensten Spieler nachzuahmen sich befleißigen, von der Kugel, in gehöriger Entfernung nicht zu nahe, noch zu weit stehen, die Füsse weder zu sehr biegen noch allzusteif halten, und um einen guten Schlag zu thun, in gehöriger Festigkeit und einer geraden Linie stehen.

Die Regeln, welche wir von diesem Spiel geben werden, sollen hauptsächlich von 2 Arten seyn; Erstlich, wie man gut spielen solle, und zum andern, wie die in diesem Spiel vorzufallende Streitfragen recht zu entscheiden sind. Diesem zu Folge, handeln wir erstlich

Von der Stellung des Leibs, und verschiedenen Gewohnheiten der Spieler.

Von der Stellung des Körpers hat man besonders in diesem Spiel zu bemerken, daß man weder zu steif, noch zu sehr gebogen stehen muß. Der Leib soll nur mäßig geneiget seyn, damit er sich im Schlag krafft der Lenden halte, und sich,

nach

nach gegebenem Schlag langsam aufrichte, doch so, daß man die Kugel niemahls aus dem Gesicht verliere.

Die wizzige Franzosen nennen diese halbe Neigung des Leibes jouer des reins, mit den Lenden spielen. Der Nuzzen bestehet sonderlich darinnen, daß die Kugel, wenn sie auf diese Art gespielet wird, einen grössern Cirkel macht, welcher der Effect der von ferne kommenden bewegenden Krafft ist. Es ist auch noch hierbey zu bemerken, daß man den Mail nicht zu geschwind heben muß. Hat man ihn gehoben, so muß man ihn, ohne seine Stellung zu verändern, eine Zeitlang in der höchsten Lage halten, um alsobald mit destomehr Krafft schlagen zu können. Hierzu bedienet man sich der Faust, doch so, daß man die Lage des Körpers nicht ändert, und die Arme und Füsse allezeit in eben derselben Stellung bleiben, in welcher sie anfänglich gewesen.

Diese Regeln muß man genau in Obacht nehmen, denn es giebt einige, welche die halbe Beugung, von welcher wir vor kurzem gesprochen, nicht machen. Auserdem aber, daß sie auf diese Art die Brust sehr beschweren, indem sie bloß die Arme angreifen, so können sie auch niemahlen gute und starke Spieler werden, da sie den Mail nicht hoch genug heben, von dessen Höhe doch der ganze Schlag abhänget. Andere heben den Mail gar zu hoch, wieder andere nur bis zum halben Leib, und schlagen nachhero die Kugel mit Erschüttern, fast als wenn sie sich in der Kunst

schön zu peitschen üben wolten. Die vierten stellen die Füsse zu weit auseinander, und stehen bloß auf den Zehen, so, daß sie, wenn der Schlag die Kugel verfehlte, nothwendig ein Compliment mit der Nase zur Erde machen, oder, wie man im gemeinen Leben sagt, auf der Nase tanzen würden. Noch andere heben den linken Elenbogen, um den Schlag recht auszumessen, diese Sorgfalt ist aber Ursach daran, daß sie die Kugel selten recht fassen.

Alle diese Gewohnheiten sind böß und unangenehm. Man thut dahero wohl daran, wenn man sich dieselbe so viel möglich ab- oder gar nicht angewöhnet. Hat doch eine iede Leibes-Uebung ihre besondere Gesezze, welche man beobachten muß. Tanzen, Reiten, Fechten, Voltigiren, alles dieses beruhet auf seinen eigenen Regeln, welche man nicht versäumen darf, ohne den Vorwurf ein schlechter Tänzer, Reuter, u. s. w. zu seyn, zu befürchten. Eben diese Beschaffenheit hat es auch mit dem Jeu de Mail. Es ist dieses ein vornehmes, ein edles Spiel, es ist denen Augen der Leute ausgesezt, also muß man sich demnach auch befleisigen es nach seinen Regeln mit Annehmlichkeit zu spielen.

Von der Hand und dem Arm.

Die Hände muß man in diesem Spiel weder zu eng zusammen halten, noch gar zu weit von einander. Die Arme müssen ebenfals nicht gar zu sehr gekrümmet, noch gar zu steif seyn, sondern

nur negligent gehalten werden, damit der Schlag frey und leicht seyn könne. Der Daume der linken Hand, welcher am weitesten vorstehet, muß gerade gegen der Mitte der Masse seyn; An der rechten Hand muß der Daume etwas übergehen, bis an die Spizze der andern Finger, und nicht weiter, denn sonsten pfleget man leichtlich zu crossiren, denn weilen man, da man doch nothwendig im Schlag die Hände heben muß, den rechten Daumen nicht genug gebogen hat, so schlägt die Masse nicht genugsam auf einen Ort, oder auf den gehörigen Punkt. Die rechte Hand hält also den Mail, auf eben die Art, wie im Ballspiel die Raquette gehalten wird. Denn wenn dieser Daume mit den andern Fingern zusammen hängt, so ist sie viel stärker, und giebt der Faust doppelte Leichtigkeit und Kräffte, welches um so viel besser ist, da die Faust in beiden Spielen leicht spielen muß.

Von der Stellung der Füsse.

Um seines Schlags gewiß zu seyn, muß man sich seiner Füsse recht wohl versichern, und sich in die gehörige Stellung sezzen, so daß die Kugel dem Ball des linken Fusses gerade gegen über stehet. Der rechte Fuß muß nicht zu sehr zurück stehen, den Leib, oder die Knie muß man nicht zu sehr biegen, wenn man schlägt, weilen dieses den Spieler aus dem Maas, oder Abstand sezzet, und ihn offt fehlen macht.

Diese Anmerkungen sind nicht vergeblich, und, wer gut spielen will, muß ihnen folgen. Auch muß man nicht zu lange den Schlag messen, sondern schnell und mit Fertigkeit spielen, man hat bemerkt, daß diejenige am ersten fehlen, die am längsten messen, und man hat alsdenn Ursach, sie recht auszulachen. Denn der Zuschauer sieht nichts lieber, als wenn man schnell, und mit einem schönen Anstand spielet.

Von dem Mail.

Um diese nöthige Stücke, welche das Spiel erst recht schön machen, gehörig in acht zu nehmen, muß man allemahl mit einerley Mail spielen, wenigstens muß er allemahl einerley Schwere und Grösse haben, welche mit der Taille und denen Kräfften des Spielers übereinkommt. Ist der Mail zu lang, oder zu schwer, so trifft man anstatt der Kugel die Erde; Ist er zu kurz oder zu leicht, so hat er nicht genug Kräffte und faßt die Kugel nur oben ein wenig, das nennt man im Französischen par les cheveux, bey den Haaren. Es muß sich demnach ein jeder Spieler einen Mail nehmen, wie er sich vor seine Person schickt, und dessen er Herr ist, auch die Kugel muß mit der Masse in gehörigem Verhältniß stehen, wie unten wird gesagt werden: Denn bey diesem Spiel muß man auf alle Kleinigkeiten acht haben, und ist nichts darinn, das nicht etwas zu bedeuten hätte. Doch wir fahren fort.

Von denen Kugeln.

Wir haben eben izt angemerkt, daß eine gewisse Proportion zwischen Masse und Kugeln beobachtet werden müsse. Hier haben wir nunmehro eine schöne Gelegenheit mit mehrern davon zu sprechen. Wenn man mit einem Mail spielt, dessen Masse, oder Kopf, nur 20 loth schwer ist, so spielt man am besten, und am weitesten mit halb so schweren Kugeln. Hat die Masse 60, 80 loth, wie sie denn gemeiniglich so schwer sind, so ist es so gewiß als wenn es ein Axioma wäre, daß man mit 10 bis 12 löthigen Kugeln am besten spielet. Freylich kömmt es auch auf Zeit und Wetter an.

Es ist auch wohl zu bemerken, daß man, wenn der Wind favorisirt, oder das Erdreich sandig ist, auch wenn es ein wenig abwärts gehet, solte man es auch nicht bemerken können, lieber mit grossen Kugeln spielt, doch so, daß die gehörige Proportion zwischen der Masse und Kugel nicht Noth leidet. Ist das Erdreich feucht, daß also die Kugel nicht so gut fort rollen kan, so muß man mit leichtern Kugeln spielen. Ist es aber schönes Wetter, so ist es am besten, wenn man, so anderst auch die Erde trocken und gleich ist, mit Voguets, oder kleinen Kugeln spielet, doch muß allemahl, so viel möglich, die Proportion zwischen Masse und Kugel in obacht genommen werden.

Es wird nicht unnüz seyn anzumerken, wie viel in diesem Spiel daran liegt, eine gute Kugel zu haben. Von dem blossen Ohngefehr werden sie gebildet, und die Geschicklichkeit eines guten Spielers macht sie vollkommen. Es sind eigentlich diese Kugeln nichts anders als Wurzeln von Buxbaum, die besten kommen aus warmen Ländern, und man findet sie in denen Spalten oder kleinen Höhlen der Felsen, wo sie knotig wachsen, hat man sie gefunden, so werden sie abgeschnitten, und eine Zeitlang getrocknet, dann läst man sie abdrehen, und spielt sie anfänglich nur mit kleinen Schlägen, auf einem sandigen Boden; nachmals spielt man sie allemahl etwas stärker, und läßt sie mit Glaßkraut oder wie es an andern Orten heißt, Tag- und Nacht-Kraut, so offt man sie gespielet, abreiben. Durch öfteres Schlagen und Rollen werden sie nach und nach hart. Sonderlich giebt man wohl acht auf die Kugeln, welche am besten gehen, d. i. auf diejenige, welche nicht springen, noch unordentlich von ihrem Weg abweichen, oder wie man sagt: qui ne s' éventent pas. Die auf besagte Art zurecht gemachte Kugeln muß man hernach messen, sie in einen Sack, zu altem leinen Zeug legen, wo es weder zu feucht, noch zu trocken ist, dieser Ort ist der beste. Man muß sie auch wiegen, um die Schwere derjenigen Kugel welche am weitesten gehen, accurat zu wissen. Denn die am weitesten gehen sind die besten.

Von einem Compas die Kugeln zu messen.

Vor Zeiten hatte man ein papiernes Maas, und maß die Kugeln damit: nachmahlen erfande aber die neue Welt eine gewisse Art von Compas, um die Schwere der Kugeln auszumessen, sie seyen so groß sie wollen, von dem Voguet bis zum Tabacan, dieses ist die bequemste Art.

Von einer Kugel, la Bernarde genennet.

Man hatte eine berühmte Kugel, deren Geschichte weder unangenehm noch unnüzlich seyn kan, und welche zugleich beweiset, wie viel in diesem Spiel auf eine gute Kugel ankommt. Ein Mailkugel-Händler aus der Provence brachte einstens eine grosse Menge Kugeln nach Aix, die Spieler, welche in grosser Menge zu Aix waren, kauften ihn leer, bis auf eine einige Kugel, das Stück à 30. Sols. Zulezt kam noch ein sehr guter Spieler, Nahmens Bernard dazu, er kaufte diese übergebliebene Kugel, doch wolte er nicht mehr als 15. Sols davor geben; sie woge 14. Loth, 2. Quintlein, und war von einem gemeinen schlechten Holz, halb schwarzroth; er spielte lange mit ihr, und spielte sie dermassen zu, daß, so offt er einen grand coup machen wolte, er sich dieser Kugel bediente, welche ihn auch niemahlen betrogen, sondern allezeit das Spiel gewinnen machte.

Von dem Nahmen des Herrn wurde sie Bernarde genennet, fast wie auch bey den Römern die freygelassene Sclaven den Nahmen ihrer Herren anzunehmen pflegten. Der Herr Präsident von Lamanon, der nachmahlige Besizzer dieser Kugel, hätte öfters 100 Pistolen vor sie haben können, hat aber allezeit das Geld ausgeschlagen. Ludwig Brun, einer der besten Spieler in der Provence, welcher, dans un jeu uni, ohne Wind und ohne, daß der Boden abhängig war, die Kugel auf 405 Schritt treiben konte, wolte auch einmahl die Probe mit der berühmten Bernarde machen. Er spielte sie, zu verschiedenen mahlen, mit noch 6 andern Kugeln, von eben dieser Schwere und Grösse. Sein Schlag war so gleich, daß die andern 6 Kugeln beynahe neben einander, oder doch nur 1 bis 2 Schuh weit von einander lagen; die Bernarde aber fande man allemahl 50 Schritt weiter als die andern; er sagte darum auch einmahl im Scherz, mit der Bernarde getraute er sich gegen den Teufel zu spielen. Das besondere dieser Kugel war ohne Zweifel dieses, daß sie von der Fläche bis zu ihrem Mittelpunkt einerley Schwere gehabt, dahergegen die andern, welche nicht so weit gehen, im Bezirk ungleich sind, und also auf der einen Seite schwerer als auf der andern sind. Aus dieser Ursache fuhren sie im Lauf ein wenig auf die Seite; und die Ungleichheit machte, daß sie sich nicht so offt umwenden, also auch nicht so weit gehen konten als die Bernarde. Aus dieser Geschichte folgern wir in bester logicali-

scher Ordnung 2 Stücke. 1) Daß ein jeder guter Spieler seine Kugel kennen muß, um sie auf der Seiten zu spielen wo sie am weitesten gehet. Es giebt z. E. einige, welche man voll spielen muß, und dieses lehrt die Uebung einen jeden. 2) Daß man sie nicht ihrer Schönheit, Stärke und Gewicht wegen kaufen, sondern vielmehr probiren muß, ob sie gut und weiter als andere eben dieser Schwere laufen.

Von denen Massen, oder Köpfen des Mail.

Ausgespielte Kugeln machen nicht alles aus bey diesem Spiel, der Kopf der Mail muß auch ausgespielet, das ist, er muß durch wiederholtes Schlagen hart geworden seyn. Selbst die Erfahrung lehret uns diese Wahrheit, wir haben uns also nicht lange hierbey aufzuhalten, und bemerken nur noch, daß eine Kugel, wenn sie mit einer neuen zersprungenen, oder nicht genug ausgespielten Masse geschlagen wird, nicht so weit gehet, als wenn sie mit einer alten, ganzen, und harten Masse getrieben wird.

Von der Länge des Hefts an dem Mail.

Was das Heft an der Mail betrifft, so hat man es an verschiedenen Orten von verschiedener Grösse. In der Provence und Languedoc

hat

hat man sie nicht grösser als bis zum Gürtel, weilen man auf diese Art Herr von dem Mail bleibt, auch sicherer und ungezwungener spielt, ohne seine Kugel zu bewegen, weil man daselbst spielen muß wo man sie antrifft. In Paris aber ist es ganz anderst, weilen man daselbst, und auch bey Hof, seine Kugeln sezzen kan, wie man will, ausgenommen, wenn man auf die Passe spielt, und daselbst hat man wahrgenommen, daß man die schönste coups machen kan, wenn man die Mail so groß hat, daß sie bis zu der Achsel reicht. Ist er grösser, so ist er unbequem, und wird man Mühe haben, sich an ihn zu gewöhnen, wenn man nicht recht geübt ist; die grands Coups werden alsdenn auch bloß vom Glück abhängen. Einem Anfänger ist also zu rathen, daß er mit einer kleinen Mail anfängt, welcher nur bis zum Gürtel reicht, davon er Herr ist, denn anfänglich muß man doch nur mit kleinen Schlägen spielen, bis man stärker wird, und alsdenn kan man auch den Mail wieder verlängern, aber nur um 2 bis 3 Daumen; hat man es auf diese Art nach und nach so weit gebracht, daß man mit einem Mail, welcher bis zur Achsel gehet, gut spielen kan, so bleibt man dabey, und kan vermittelst der Uebung ein starker Spieler werden. Wenn man nicht also Stufenweiß hinauf gehet, so kan man versichert seyn, daß man niemahlen gut und schön spielen wird. Des Wohlstandes wegen wollen wir noch darzu sezzen, daß man nicht gerne Leuthe von Condition ohne Rock, ohne Weste, oder ohne

Perru-

Perruque öffentlich herumgehen sieht. Man kan leicht, und commod gekleidet seyn, ohne verfälschte Westen von verschiedenem Zeug an zu haben, man kan kleine Perruquen auffezzen, und einen schönen Hut, welcher allezeit die Zierde der Männer ist. Das stehet viel schöner vor den Augen der Welt, als eine noch so schöne und kostbare Müzze. Man muß auch die Handschuhe niemahls vergessen, denn auser, daß sie zur Zierde dienen, so machen sie auch, daß man den Mail besser halten kan, und befreyt die Hände von den Schwülen, welche das öfftere Schlagen ohnfehlbar zuwege bringen würde.

Es giebt einige Mailspieler, welche, da sie den Mail kaum das erstemahl in die Hand nehmen, alsbald grands coups machen wollen, wie die gröste Meister. Das ist aber ohnmöglich, Rom ist nicht in einem Tag gebauet. Dieses Spiel erfordert viel Gedult und lange Uebung. Man muß sich durch halbe Schläge nach und nach vollkommen machen. Die beste Spieler werden bloß dadurch stark, daß sie öffters ihre neue Kugeln mit halben Schlägen spielen. Der Nuzzen welchen sie hievon haben ist doppelt groß, indem sie 1) lernen sicher zu spielen, und 2) sich ihre neue Kugeln zurecht spielen.

Von einem neuen Mailspiel wie auf dem Billard.

Da man dieses Spiel allezeit vor das unschuldigste und angenehmste unter allem menschlichen

Ver-

Vergnügen gehalten hat, weilen die Stärke darinnen mit der Geschicklichkeit verbunden wird, weilen es der Gesundheit zuträglich, und von allen gespielt werden kan; so wollen wir auch noch kürzlich von einem kleinern Mailspiel, welches man in einem Lusthaus anlegen könnte, handeln, da man, weilen es viel kürzer als die ordentliche Mailbahn ist, nur mit halben Schlägen, nach den Regeln des Billards, spielen kan.

Hierzu muß man eine Allee, von 150 bis 200 Schritten lang, 10 oder 12 breit, haben, wenn sie auch etwas länger oder kürzer wäre. Den Boden dieser Allee muß man gleich und eben machen, und sie mit fest neben einander gesezten Steinen, oder mit dicken Dielen von Eichenholz umringen, an denen beeden Enden wird ein Archet (Bogen,) und in der Mitte ein eiserner Zapfen befestigt, gerade gegen dem Bogen über fängt man an zu spielen, um sich auf der Seite gegen über en passe zu sezzen, wie man es auf dem Billard macht, (man muß aber alsdenn spielen, wo man seine Kugel antrifft,) und wer, nachdem er an den Bogen paßirt, zuerst au pair, oder au plus dem in der Mitte stehenden Zapfen berührte, welcher wie im Billard der Livet ist, der hat das Spiel gewonnen. Es würde gewiß verschiedenen Personen nicht unangenehm seyn, wenn sie auf diese Art entweder vor sich, oder Parthien weiß, wie im Billard, spielen könten;

der

der Vortheil, welchen man hierbey haben würde, ist, daß man frische Luft schöpfen, und doch bedeckt seyn könte, auch dabey ohne sich abzumatten eine mäßige Uebung hätte, und nach und nach durch kleine Schläge ein grosser Meister werden. Denn die ganze Kunst bestehet, wie wir schon öffters bemerket haben, gar nicht darinn grands coups zu machen, sondern nur seine Boule schön zu schlagen. Dieses erhält man nicht anderst als durch kleine Schläge, von welchen man endlich zu grössern kommt, wenn man einmahlen seiner Boule recht versichert ist.

Von der Passe.

Da wir nun bishero bloß von dem Mailspiel gesprochen haben, so erfordert unsere Schuldigkeit auch noch etwas von der Passe anzuhängen. Nemlich, wie man mit der Léve des Mails gut auf die Passe spielen soll, wenn man am Ende des ordentlichen Spiels ist. Man muß sich erstlich der Stahlkugel auf eine gehörige Art nähern, sie sey an der Spizze oder 3 bis 4 Finger von dem rechten Fuß heraus, man muß ohne viel Umstände, seine Hände und Augen recht halten, den Körper ein wenig auf die rechte Seite neigen, und die Spizze des linken Fußes leicht auf die Erde sezzen, damit man im Schlag ein wenig vortretten könne, aber schnell, und mit dem ganzen Körper, sogleich auch mit dem linken Fuß, und zu gleicher Zeit, mit Aug, Arm und Faust

bereit seyn, seine Kugel schön zu schlagen, und wo es möglich de volée so nahe man kan, an der Mitte des Bogens, damit man ihn desto bes-ser treffen, und also die Partie gewinnen könne. Alle andere Arten nach der Passe zu spielen. Z. E. wenn man mit dem linken Fuß vortritt, die Kugel auf die Seite sezt, auch wohl gar zwischen die beyde Füsse, sind gar nicht gut, sondern vielmehr sehr unangenehm.

Allgemeine Regeln des Mailspiels.

I.

Man hat 4 Arten Mail zu spielen. 1) Au Rouët, 2) en partie, 3) aux grands coups, 4) à la Chicane.

II.

Au Rouët spielt man, wenn ein jeder vor sich spielt, in diesem Fall gewinnet ein einiger, wenn er au pair oder au plus paßiret.

III.

Man spielet en Partie, wenn mehrere auf einer Seite stehen, um mit gleichen Kräften gegen eben so viel Gegner zu spielen, ist die Zahl ungleich, so kan man auf einer Seite mit 2 Kugeln spielen, bis noch ein Spieler dazu kommt, und den leeren Platz einnimt.

IV.

Aux grands coups, wenn 2 oder mehrere spielen, wer die Kugel am weitesten treiben kan, ist der eine stärker als der andere, so läßt sich der schwächere etwas vorgeben, es sey nach Schritten oder nach der Entfernung der Bäume.

V.

A la chicane wird auf freyem Feld in Alleen oder auf dem Weg gespielt, wo man jemand antrifft. Man fängt gemeiniglich mit einer Volée an, nach welcher man eine Kugel spielen muß, der Ort sey so steinig und unbequem als er nur immer wolle, und die Partie gehet zu Ende, wenn man einen Baum, oder einen bezeichneten Stein, welcher das Ziel bedeutet, berühret, oder wenn sie einen engen Weg, von welchem man Abrede genommen, durchgelaufen, und dessen Kugel, (ich) sezze zum voraus, daß die Spieler au pair ou au plus sind,) am weitesten über dem Ziel ist, der hat gewonnen.

VI.

Ehe man den ersten Schlag thut, muß man sich vergleichen, auf welche Art von diesen 4 man spielen will.

VII.

Kein Mensch darf in der Mailbahn auf und abgehen, wenn man spielt, weilen ihnen alsdenn leichtlich ein Unglück zustossen könnte.

VIII.

Man muß wenigstens 100 Schritt entfernt seyn, damit man die vorstehende nicht beleidigt oder beschädigt, auch allezeit *gare*, oder Kopfweg! rufen, ehe man spielt.

IX.

Wer in einem ordentlichen Spiel weder de Rouët, noch von einer Partie ist, noch aux grands coups spielt, darf nicht mehr als eine Kugel schlagen, damit er die andere Spieler nicht incommodirt.

X.

Fehlt jemand im Spielen seine Kugel völlig, das heist im Französ. faire une pirouette, der verliert seinen Schlag. Zerbricht ihm der Mail im schlagen, oder geht das Hefft heraus, so wird der Schlag gezehlt, wenn die Masse über der Kugel ist, ist sie aber hinter der Kugel, so ist der Schlag nichts, und der Spieler fängt wieder an ohne das geringste zu verlieren.

XI.

Wenn man fehlet, oder auf eine andere Art von einem Mitspieler oder dem Porte léve verhindert wird, so hat restitutio in integrum statt, und

und man kan wieder anfangen, wo man will. Alles andere aber, lebloß oder lebend, Menschen und Thiere wird vor einen Stein im Spiel angesehen, und der Schlag ist gültig.

XII.

Man kan seiner Mitspieler Kugeln auf keine Weise, auch nicht, wenn sie im lauffen anstossen, vertheidigen, ausgenommen vor den grand coup.

XIII.

Man kan seine Kugel sezzen, wie man will, wo man sie gefunden, doch so, daß man sie ohne der Spieler Willen weder weiter heraus noch mehr hineinrücke.

XIV.

Spielt jemand eine fremde Kugel, so verliert er nichts, und kan die seinige spielen, wo er sie antrifft; wäre es aber die Boule eines von seiner Partie; so verliert er, wegen seiner Unachtsamkeit, einen Schlag, und fährt fort von dem Ort zu spielen wo seine Kugel gelegen war, so, daß dieser Schlag gezehlt wird; derjenige aber dessen Kugel er gespielt hat, muß eine andere Kugel von dem Platz, wo seine gelegen war, spielen; ist es ein Fremder, welcher die Kugel eines Spielers gespielt hat, so legt man sie dahin, wo sie ohngefehr mag gestanden haben.

XV.

Solte einiger Streit über die Coups oder andere Zufälle vorkommen, so kan man den Spielhalter oder sonsten einen der Anwesenden welcher das Spiel versteht, fragen, und ihn ex aequo et bono urtheilen lassen.

Von dem Debut.

I.

Der erste Schlag eines jeden Spiels heist der Debut.

II.

Bey dem ersten Schlag kan man etwas Sand, eine zusammen gerollte Karte, oder sonsten etwas unter die Kugel legen, damit sie so hoch liegt als man es haben will.

III.

Wer einmahl angefangen hat, kan nicht wieder aus dem Spiel gehen, es seye denn, daß er das Spiel bezahlt, oder daß es ihm von denen Mitspielern erlaubt wird.

IV.

Wenn die Kugel eines Spielers bey dem ersten Schlag heraus kommt, so kan er das erstemahl gegen 2 hineinkommen, und eine andere Kugel spielen. Käme auch diese heraus, so kan er nicht

mehr vor sich hinein, sondern nur mit Erlaubniß der andern Spieler, und alsdenn seinen 2ten Anfang machen, welches die 3te Kugel ist, und zu 4 passes gerechnet wird. Kömmt er wieder heraus, so kostet es 8, und gehet hernach allemahl in der geometrischen Proportion fort.

V.

Hat man das Jeu de Rouët angefangen, und es hat einer sein Spiel verdorben, z. E. daß er herausgekommen und durch doppelten Saz wieder aufgenommen worden, oder gar gefehlt hat; so kan er einen, welcher dazu will, abhalten, daß er erst nach geendigter Partie dazu kommt.

VI.

Spielt jemand auf den weitesten Schlag, oder nach einem gewissen Baum, so muß er wenigstens 100 Schritt von beeden Seiten anfangen, sonsten verliert er seinen Vortheil.

VII.

Hat jemand gleich anfangs schlecht gespielt, doch so, daß er nicht herausgekommen, so kan er vor 2 nicht hinein, wenn es die Spieler nicht wollen.

VIII.

Wenn der Rouët angefangen worden, oder sonsten der erste Schlag geschehen, so muß man

sich erkundigen, um wie viel man spielt, damit nachher kein Streit darüber entstehen möge.

Von Grands-Coups.

I.

Wenn jemand an Graud-Coup spielet, und sein Gegner damit übereinstimmet, daß die Hazard verbotten seyn solten, so ist der Schlag null, so bald ein Hazard dazu kommt.

II.

Hat aber der erste nichts verbotten, so kan der andere auch nichts mehr verbieten.

III.

Hat der zweyte, wenn auf grand coup gespielt wird, die Kugel des ersten nur ein wenig berührt, so ist es genug, und hat gewonnen, wenn auch seine Kugel nicht vor der andern läge.

IV.

Eine Kugel welche aus der Bahn gesprungen, kan noch gewinnen, indem man sie gerade gegen über sezzet, von dem Ort, wo man sie gefunden.

V.

So wohl aux grands coups als beym Rouët können diejenige, welche an die Bretter oder an eine Mauer kommen, nichts mehr defendiren, sondern bleiben aller Gefahr ausgesezt.

Von

Von ausgefahrnen, aufgehaltenen, getriebenen, verlohrnen, verwechselten, zerbrochenen, und verbottenen Kugeln.

I.

Eine jede Kugel, welche im Lauf einer aufgehaltenen begegnet, hat den Hazard der rencontre zu befürchten, im Debut auf 50, in den andern Schlägen aber auf 25 Schritt, es sey denn, daß sie vor dem Anfang des Spiels verbothen worden. Doch hat auch dieses nicht mehr statt, wenn die rollende Kugel ehe sie die andere rencontrirt, an eine Mauer oder Diele anschlägt.

II.

Diese 50 und resp. 25 Schritte werden von dem Platz wo die Kugel gespielt wird, bis zu der rencontrirten gemessen. Ist es über die Distance, so findet das Verbiethen keine statt, ausgenommen bey denen grands coups, wenn die Spieler hiervon einig geworden.

III.

Wessen Kugel ausgesprungen ist, der verlieret einen Schlag, um seine Kugel in der Bahn, gerade gegen über, wo man sie gefunden, noch einmal zu spielen.

IV.

Geht die Kugel durch ein Loch oder Rinne, wodurch das Wasser von der Bahn geleitet wird,

so sezt man sie gerade gegen über, wo man sie gefunden, ohne den geringsten Verlust.

V.

Eine zusammen geleimte, oder gespaltene Kugel, welche einmal verbotten ist, dient denen Spielern zu einer ganzen Partie; springt sie aber wieder in Stücken, so ist der Schlag null, und spielt der Spieler eine andere.

VI.

Zerbricht eine Kugel, welche keinen Sprung gehabt, so kan sie der Spieler entweder in dieser Partie behalten, oder eine neue spielen. Wären aber alle Stücke weggesprungen, so verliert er einen Schlag, um wieder in das Spiel zu kommen.

VII.

Geht eine aufgehaltene Kugel durch einen Zufall besser hervor oder zurück, und es wird von ehrlichen glaubwürdigen Leuten bejahet, so kan man ihnen glauben, und sie ohngefehr dahin sezzen, wo sie gestanden ist.

VIII.

Wessen Boule auf den 2ten Schlag aus dem Spiel kommt, um mit der Spieler guten Willen, wieder hinein zu kommen, so spielt er wo er ist, und verliert in diesem Fall seine erste Passe, welche

che nicht mehr vor ihn seyn kan, wenn er auch die Courante gewinnen solte. Diese Passe abandonnée ist vor einen ieden, welcher es zuerst gewahr werden wird.

IX.

Eine Boule, welche im 3. oder 4ten Schlag heraus komt, kan nicht wieder hinein, und der Spieler muß die Partie verlassen.

X.

Hat man dem Spieler seine Kugel verwechselt, so spielt er mit derjenigen, welche an dem Plaz seiner Kugel gelegen ist.

XI.

Eine weggenommene Kugel sezt ihren Herrn auser Spiel, ausgenommen wenn er vor 2 hineingekommen, denn sezt ihm die Compagnie eine andere, wo es ihr beliebt, doch ist dieses vielmehr eine Toleranz.

Vom Tournant, Rapport und Adjustement.

I.

Hat ein Spieler seine Kugel im Tournant, so steht es ihm nicht mehr frey, sie breiter zu sezzen, sondern er muß spielen, wo er seine Boule findet, auf die gerade und ebene Linie der Dielen in dem Tambour.

II.

II.

Man sagt être tourné, wenn man die Linie der Dielen, gerade gegen dem Tambour über paßirt ist, und être en vue, wenn man von dem Ort, wo die Kugel stehet, den Bogen der Passe völlig sehen kan.

III.

Um sich zu dem 3ten und 4ten Schlag zurechte zu machen, muß man allezeit mit dem Mail spielen, und niemalen mit der Léve, als welche blos nach der Passe zu spielen dient.

IV.

Wenn man zu 3 Schlägen nach der Passe spielte, und ein stärkerer käme in 2 Schlägen dazu, oder man spielte zu 4. und er käme in 3, so muß er seine Kugel, von dem Stein an gezehlet, 50 Schritte zurück sezzen, um seinen Coup d' ajustement mit dem Mail zu spielen.

V.

Wer am nächsten bey der Passe stehet, muß zu erst wieder zurück, um seinen coup d' ajustement von 50 Schritten zu spielen, und die andere folgen nach ihrer Ordnung.

Von der Passe.

I.

Wer zuerst zu der Passe kommt, vollendet sein Spiel, ehe ihn die andern unterbrechen können, indem

indem es die Regeln des Wohlstands mit sich bringen zu warten, damit ein jeder ohngehindert spielen könne.

II.

Welche Kugel Stein hat, (tient de la pierre) ist en passe, hat sie Eisen, so ist sie hinter ihr.

III.

Wer auf den 3ten Schlag passet, ist hinter und muß wieder in seine Reihe, eben so wer zu 4 an die Passe kommt, wenn man zu 4 Schlägen spielet.

IV.

Spielt man zu 3. Schlägen, und wird von einer oder mehr Kugeln des Spiels getroffen, welche in dem ersten oder andern Schlag die Kugel en passe sezzen, so muß nicht allein derjenige, welcher die Kugel getroffen, 50 Schritt zurück, sondern wenn er sich so weit zuvor befände, daß die Mitspieler zum Spiel kämen, um in ihrer Ordnung zu paßiren, oder auch 2 mehr hätten als derjenige welcher so glücklich avancirt ist, so kan er darnach auf die Passe spielen, nicht mit dem Mail, sondern mit der Léve von der Stelle, wo er sich befindet, denn sonst würde er keinen Nuzzen von seinem glücklichen Avancement haben.

V.

V.

Wäre aber kein Spieler paßiret, aber einer wäre vor ihm, näher an dem Eisen, so kan er es auf 2 Arten anfangen. 1) Daß er sich mit dem Mail entweder vor oder gleich nach dem weitesten spielt, oder daß er mit der Léve von dem Ort, wo seine Kugel gelegen, gleich in die Passe spielt. Nach welchen Umständen er es nicht anderst macht als ob er noch in seiner alten Ordnung wäre.

VI.

Ist man zu der Passe gekommen, so kan der erste der dazu komt das Eisen richten lassen, wenn es nicht senkrecht ist. Wäre er aber neben dem Eisen, daß er nicht leicht durchkommen könte, so muß er den Bogen, wie er ist, stehen lassen, aus Beysorge eines Zufalls, läge aber seine Kugel unbequem, und er verrückte sie, ohne die Spieler befragt zu haben, so ist er nach dem jure stricto verbunden, sie wieder an den Ort zu sezzen, wo sie war, oder wohin es die Gesellschaft vor gut befände.

VII.

Man kan nicht von hinten wieder kommen, auser wenn alle andere Spieler an den Stein der Passe gekommen sind, und wer am weitsten von der Mitte des Eisens entfernt ist, muß zu erst wiederkommen.

VIII.

Ist jemand en passe, so nehme er sich wohl in Obacht, wenn er sich mitten im Spiel en beau sezzen will, daß er sich nicht weiter vom Eisen macht als er es war, denn sonsten hat er seinen Schlag, und also auch die Passe verlohren.

XI.

Man darf auch nicht eine Kugel von seiner Partie wegschleifen, noch sich vor oder neben sie sezzen, wenn man von hinten komt, und man seine Kugel von ihrer Lage spielen muß.

X.

Um zu erforschen ob die Kugel Eisen hat (tient du fer) muß man einen Faden zwischen die Kugel und die 2 senkrechte Seiten des Bogens ziehen; berührt der Faden die Kugel nur ein wenig, so wird sie vor zurückstehend gehalten, dieses muß der porte-léve oder sonst eine nicht interessirte Person messen.

XI.

Will ein Spieler passiren, so kan er eine fremde Kugel, welche vor oder hinter ihm steht, auf die Seite thun, wenn sie ihn hindert, gehört sie aber mit in das Spiel, so muß sie stehen bleiben, wo und wie sie steht, wenn es auch ein Tabacan wäre, und sie NB. von ihrem Herrn nicht wäre bewegt worden. Denn hat sie dieser

einmal

einmal bewegt, um seine Kugel en passe zu sezzen, so muß er sie stehen lassen.

XII.

Hat jemand 2 oder 3malen angefangen, so gewinnt er von allen, wenn er die passe gewinnet, ist er aber das 2te mal hineingekommen, so kan er zwar wohl von andern die Passe gewinnen und sich vor dem lezten schüzzen, die erste aber ist und bleibt ihm verlohren, und gehört demjenigen, welcher die folgende Passe gewinnet, wenn er daran gedenkt und es begehrt.

XIII.

Wenn derjenige, welcher die Passe gewinnet, wieder anfängt, ohne zu fragen ob jemand à deux stünde, so verliert er die vergessene Passe, und bleibt sie im Spiel für denjenigen, welcher die folgende gewinnet, es seye denn, daß er auch vergesse zu fragen.

XIV.

Steht jemand a deux ou plus, und hat etwas zu gut bekommen, ohne zu sagen wie viel, so wird es regulariter nur von einem verstanden, denn wenn es alles bedeuten soll, muß er es vorhero gesagt haben, interposita solenni stipulatione.

XV.

Hat jemand einen von der Troupe salvirt, so muß er, wenn er mit noch einem andern zur

Passe kommt, denjenigen, welchen er salvirt, auf seine Verantwortung, ohne vorhero zu losen, in seinen Theil nehmen.

XVI.

Wenn man will paßirt haben, muß man durch das Eisen durchgekommen seyn, und hat die Kugel doch gewonnen, wenn sie, wie es zuweilen zu geschehen pflegt, an das Eisen anstößt und zwar paßirt, aber doch wieder zurück kommt. Denn sie ist doch einmahl paßirt. Wie man eine Kugel, welche schon zurück war, durch einen Schlag, oder auf andere Art hervor kommt, wieder so weit zurück sezzen muß, als sie hervorgekommen.

XVII.

Spielt jemand au pair ou au plus nach der Passe, und sezt eine Kugel, die ihm in den Weg kommt, zurück, so bleibt sie stehen, wo er sie hingelegt, und soll sich kein Mensch unterstehen sie anderst zu rücken. Wornach sich ein jeder zu richten wissen wird.

XVIII.

Spielt jemand auf die Passe und macht, daß eine andere Kugel vor seiner paßirt, so gewinnt diejenige, welche zu erst paßirt ist, wenn sie anderst in ihrer Ordnung du pair oder du plus ist, denn wenn sie z. E. à deux de plus stünde, und

die andere welche sie durchtreibt, zulezt paßirt, so gewinnt die lezte, und das von Rechts wegen.

XIX.

Wenn jemand au pair ou au plus nach der Passe spielt, und rencontrirt eine Kugel, so daß er sie zulezt stellt, so muß sie daselbst bleiben.

XX.

Wer de la Léve paßirt, wenn er sich au pair ou au plus adjustiren will, wird vor zurückstehend gehalten, und nichts gewinnen, wenn er nicht precis von da an gespielt, wo seine Kugel gelegen war. Es ist derowegen gut bey diesem Coup vorher zu sagen, daß man willens ist, sich unter die Eisen zu legen.

XXI.

Wer zu 3 de plus stehet, hat nicht nöthig zu spielen, weil er nicht mehr im Spiel ist.

XXII.

Um eine Kugel, welche man zurück haben will zu billiren, und alsdenn zu paßiren, so muß man nicht mit der Léve bis zu der andern Kugel rücken, welches man billardiren zu nennen pflegt, sondern man muß seine boule frey spielen ohne Hülfe der Léve; wer es anderst macht, verliert die Passe: sind aber die Kugeln so nah, daß man sie nicht anderst spielen kan, als wenn man sie

beyd:

beyde stößt, so ist der Stoß gut, wenn er schon mit der Léve geschieht.

XXIII.

Ist man der Passe nahe, von der Seite des Eisens, oder kunstmäßig von der Sache zu reden, à la place aux Niais, so muß man mit der Léve gerade zu gehen, ohne die Hand zu biegen, oder herum zu wenden, oder die Léve wie man sagt, en crochetant in den Bogen zu bringen, denn sonst betrügt man, und muß die Passe verlieren.

XXIV.

Wer, weil er zu hizzig ist, die Kugel mit der Léve verfehlt, verliert einen Schlag.

XXV.

Wer seine Boule, in der Meynung er sey noch allein im Spiel, levirt, verliert seinen Schlag nicht, sondern muß seine Kugel wieder hinsezzen, wo sie war, und fortspielen sein Spiel mit demjenigen, welcher noch über war, auszuspielen; denn man vergiebt leichtlich alles, was ehrlicher Weiß ersehen wird. Doch soll ein jeder Spieler wohl acht haben.

XXVI.

Wer au pair, ou au plus paßirt, gewinnet, und wer à deux de plus paßirt, obligirt, das ist:

er gewinnet; bleibt derjenige, welcher spielt a un de plus nach ihm, und paßirt nicht, der leztere aber paßirt, so gewinnt er alles.

XXVII.

Wenn die Passe-Kugel durch das Ende der Mail geht, ohne paßirt zu haben, so hält man nicht davor, daß sie paßirt sey, und der Spieler könte wieder anfangen, wenn er im Stand wäre.

XXVIII.

Paßirte ein Spieler à deux de plus, und nur einen, welcher spielen solte, obligirte und bleibt à un nach ihm, dieser aber glaubte, der andere wäre in Ordnung, und levirte seine Boule unbedachtsamer Weise, so verliert er seinen Schlag nicht, weilen man ihn in bona fide praesumirt, und man muß ihm erlauben seinen Coup zu thun.

Von der Partie.

I.

Diejenigen, welche en partie liée spielen, können weder zum Début noch einem andern Schlag gelassen werden.

II.

Sie können in der ganzen Partie ihren Gegnern schaden, und den ihrigen helfen, und wenn es möglich wäre, biß zur Passe bringen, um sie zu gewinnen, wenn es nur ohne Betrug geschiehet.

III.

III.

Ist jemanden eine Kugel hinderlich, so kan man sie wegrücken, wenn es eines Freunds Kugel ist, damit man ohne Hinderung en passe spielen kan. Ist dieses aber einmahl geschehen, so ist die Kugel auch nicht mehr im Spiel.

IV.

In Partie liée können, wie im Rouët, nur die 2 leztern, einer gegen den andern zurückkommen, um die Passe zu endigen.

V.

Eine angefangene Partie kan ohne Vorwissen des Spielers nicht zerrissen werden, sonsten verliert derjenige, welcher heraus gehet, den Saz, um welchen man spielt.

VI.

Man muß machen, daß die Laquais die Spieler nicht hindern, auch nicht nach dem Spiel selbst spielten. Vielmehr sollte man ihnen angewöhnen nebst dem Porte-léve hinter ihren Herrn, ausser der Bahn zu gehen, und auf die ausfahrende Kugeln acht zu haben, damit die Spieler nicht glauben könten, sie haben die Kugeln verstellt, dieses ist oft an vielen Streitigkeiten die vornehmste Ursach.

Besondere Regeln vor den Spielmeister, seinen Commis, und die Portes-léves.

I.

Alle Spieler sind gehalten in das Logis des Maitre du Mail zu gehen, um daselbst Mail und Ku-

gel zu nehmen. Bringt einer sie selbst mit, so darf er nicht ehe zum Spiel bis der Spielhalter oder sein Commis Nachricht davon hat, und er ihm das Spielgeld, nach gewöhnlichem Preiß, bezahlet.

II.

Der Mailmeister schafft allen die keine haben, Mails, und Kugeln von des Morgens 6 Uhr bis Mittag, und von 1 Uhr Nachmittag bis Abends, vor alles 5 Groschen. Wer alle Mail-Instrumente selbst mit nimmt, zahlt die Hälfte, oder 3 Viertel, und ist in dem leztern Fall der Porte-léve schon mit bezahlt.

III.

Zerbricht man eine Manche, so zahlt man 10 Groschen, vor eine Kugel 5, vor die Passekugel 10 Groschen, zerbricht oder verliert man die Léve, so kostet es 15. Groschen, vor einen zerbrochenen Mailkopf zahlt man nichts, wer also Lust und Belieben hat, etwas zu zerbrechen, ohne es zu bezahlen, der zerbreche den Mailkopf, doch nehme man sich in Obacht, die Stücke wieder zu bringen, sonsten kostet der Spaß 15. Groschen. Eine Léve oder boule de Passe zu miethen macht 3 Groschen.

IV.

Die Portes-léves sollen allezeit vor dem Schlag herspazieren, um so viel möglich zu rufen, auf die Kugeln acht haben, damit sie nicht verlohren und verwechselt werden; auch sollen sie die Kugeln wieder in die Bahn sezzen, an den Ort wo sie gegen über gelegen.

Das

Das Kegelspiel.

Dieses alte und überall bekannte Spiel wird mit neun hölzernen Figuren, welche, weilen sie unten dicker und nach oben mehrers zugespizzet, gleichsam kleine Säulen vorstellen, und im Deutschen Kegel genennet werden, gespielet. Solche werden in gewisser Ordnung, drey und drey neben einander, aufgesezzet, und wird sodann aus einem gewissen Ziel von zweyen oder mehrern wechselsweise mit Kugeln darnach geworfen, da dann derjenige gewinnet, der die verabredete Zahl im Umschlagen am ersten erreichet, oder auch übersteiget. Dieses heisset man nun Bossen oder Kegelschieben, und den darzu bereiteten Plaz, der aber seine hierzu erforderliche Beschaffenheit haben muß, den Bossel- oder Kegelplaz. Der Kegel, so in die Mitten zu stehen kommet, und etwas höher und zierlicher ist, dann die anderen, wird insgemein der König oder la Dame genennet, und wenn er allein umgeworfen oder ausgehoben wird, zählet er in gewissen Spielen so viel als alle die andern, d. i. neune, wird er aber mit anderen umgeschlagen, gilt er auch nur so viel als die anderen.

Dieses Spiel ware ehemals unter allerhand Personen eines deren ergözlichsten und gebräuchlichsten, und ist es auch noch dermahlen unter vielen, weilen solches Leuten die viel sizzen müssen, zu ihrer Gesundheit, wenn man sich hierinnen nicht übernimmt, allerdings sehr zuträglich seyn kan. Seit deme aber die Billard-Spiele aufgekommen, welche eine nur mäßige Leibesübung erforderen, und doch eben die nüzliche Würkung zu Beförderung der Gesundheit zuwege bringen, scheinet das Kegelspiel immer mehr und mehr in Abgang zu kommen, obwohlen solches noch von vielen Personen allerley Standes und Condition, die an einer etwas stärkeren Leibesbewegung ihr Vergnügen finden, so wohl in Städten, als sonderlich auf dem Land, gespielet wird.

Wir verhoffen unsern Lesern einen angenehmen Dienst zu erweisen, wenn wir allhier zugleich die Regeln, wie es bey dem Lang-Kegelschieben pfleget gehalten zu werden, anzuführen suchen.

Regeln bey dem Lang-Kegelschieben.

I.

Ist der Einsatz 5. Kayser-Groschen, den Kegel zu 1. Kr. gerechnet, da denn vor jede Person 16. Kegel an eine Tafel angeschrieben, und wenn einer geschoben, so viel als er getroffen, von seinen

nen 16. abgerechnet werden; wer nun in währender Parie mehr als 16. schiebt, der hat das, was er über 16. schiebet, gewonnen, wer aber, wenn Gewinn und Verlust an der Tafel gleich stehet, weniger als 16. geschoben, der hat dasjenige, was ihm noch zu 16. mangelt, verlohren.

II.

Werden 8. Kegel vor den Matsch gerechnet, oder, wornach es ausgemacht, auch 9. wofür dem Gewinner, von jeden, der mitschiebet, 3. Kr. extra gegeben, und das, was er geworffen, an der Tafel abgeschrieben wird.

III.

Neun Kegel gewinnen sonst alles, was beym Schub auf dem Bret stehet, jedoch nicht überall; sondern es werden dem Gewinner 9. abgeschrieben, und er bekommt von jedem 3. Kr.

IV.

Derjenige, so bey einem neuen Rennen anfängt, giebt 3. Kr. wenn aber die Compagnie über 6. Personen, 6. kr. in die Büchse, worgegen ihm dann 2 oder 4 Kegel dafür in folgender Partie zu gute gehen.

V.

Wer ausgemacht, fängt in solcher Partie wieder zum ersten an.

VI.

Wenn einer unter währendem Spiel darzu kommt, um mit zu spielen, so muß er bey neu-angehender Partie der lezte seyn.

VII.

Muß bey jedem Matsch 3. Kr. in die Büchse gegeben werden.

VIII.

Alle Fehler werden mit 1. Kr. apart in die Büchse bezahlet; wenn aber auf der Tafel die Zahl unter 8. Kegeln, und also das Spiel zum Ausmachen kommt, so werden die Fehler zum Spiel gerechnet, und wenn z. E. noch 7. Kegel stehen, und einer fehlet, so wird der Fehler angeschrieben, und sein Nachfolger hat sodann 8. Kegel zu schieben.

IX.

Dasjenige, was einer bey dem Ausmachen zu viel schiebt, wird ihm auch als ein Fehler angerechnet, und wann zum Exempel einer 2. schieben soll, und 4. Kegel trift, so werden ihm noch 2. angeschrieben, und sein Nachfolger hat 4. zu schieben.

X.

Muß keiner, bey Verlust des Schubs und 1. Kr. Straffe, übers gelegte Ziel tretten.

XI.

Derjenige, so bey einem Rennen der erste gewesen, ist obligiret, die geschobenen Kegeln anzuschreiben, doch darf auch ein anderer, nach Belieben, für ihm anschreiben.

XII.

Wenn einige Neben-Wetten darbey vorgehen, so soll keinem zugestanden werden, über 6. Kr. zu wetten, sonst muß sich selbiger gefallen lassen, etwas darvon in die Büchse zu geben.

XIII.

Soll der Schieber, wegen der Beywetten, nicht aufgehalten werden, und ehe die Kugel in die Hand genommen wird, alles richtig seyn.

XIV.

In dem Schube soll niemand reden, oder mit Willen den Platz vertretten bey Straffe 1. Kr. in die Büchse.

XV.

Ist keinem zugestanden zwey Nummern zu nehmen, er muß dann zuvor von demjenigen Commißion haben, und gewiß wissen, daß selbiger kommt, für den er schiebet.

XVI.

So bald das Spiel zu Ende, sollen diejenigen, so verlohren, das Geld gleich erlegen, weil es mit dem Anweisen nur Confusion giebt.

XVII.

Die Zahl derer, so da schieben, ist 10. Personen, so aber noch zwey darüber mit genommen werden, muß man sich gefallen lassen, doppelten Einsatz zu thun; weil sonst das Spiel zu lange währet.

XVIII.

Soll man sich alles Fluchens und Schwörens darbey enthalten, weil man nicht ums Interesse spielet, sondern nur, um eine Motion zu machen, bey Straffe 1. kr. in die Armenbüchse zu geben.

XIX.

Soll keiner durstig vom Kegelplaze weggehen, bey Straffe des Auslachens.

Das hölzerne
Kugelspiel.
Il Giuoco delle Boccie.

Dieses Spiel ist in Italien erfunden worden, in Deutschland aber ist solches noch wenig bekannt. Fast in ganz Italien ist dieses Spiel so üblich, daß selbiges nicht allein von adelichen Personen, sondern auch von Personen geringern Standes gespielet wird. Man pfleget sich in Gärten, auf großen Plätzen, in Wäldern, oder wenn man an denen Feldern spazieren gehet, damit zu belustigen. Es siehet zwar dieses Spiel in sich so aus, als wäre nicht viel ergözendes daran, allein die Uebung und Vorsicht hat es so weit gebracht, daß man in Italien große Meister darinnen findet.

Bocchia bedeutet eine hölzerne Kugel, welche ein jeder von den Spielern haben muß. Eine jegliche Kugel ist mit einer Nummer, oder sonst mit etwas gezeichnet, damit der Spieler allezeit sogleich seine eigene Kugel erkennen könne.

Bocchino heisset eine Kugel, die etwas kleiner ist als obgemeldte. Es machet solche das Haubtwerk beym Spiel aus, indem sie zu einem gewissen Ziel ausgeworfen wird, nach welchem alle Spieler ihre Kugeln werffen müssen. Derjenige der am nähesten dabey liegen bleibet, zählet einen *Punto* oder Zahl. Wer demnach alle gewöhnliche Zahlen machet, der hat das ganze Spiel gewonnen. Man findet in Italien so geschickte Spieler, welche, wenn auch schon eine Kugel ganz nahe an der zum Ziel ausgesezten kleinen Kugel lieget, so künstlich zu werffen wissen, daß selbige Kugel davon wegweichen muß, und die ihrige ganz dabey liegen bleibet, welches gewiß eine starke Uebung erfordert.

Regeln,

die man sich wohl bekannt machen muß.

1) Ehe das Spiel seinen Anfang nimmt, müssen die Spieler dreyerley Dinge mit einander ausmachen, als: erstlich die Anzahl der Points so man machen muß. Zweytens die Abtheilung der Compagnons, und drittens wer zum ersten das Zielkügelein auswerfen solle. Die gewöhnliche Zahl derer Points pflegt zu seyn 8. 12. oder 16. und hierinn vergleicht man sich unter einander. Die Abtheilung der zusammenspielenden wird gemacht, daß selbe alle erstlich nach dem Zielkügelein werfen, und diejenige so die nächsten dabey sind, müssen nothwendig zusammen

men spielen: Ja welcher sich zurück ziehen wolte, wird schon verstanden das Spiel verlohren zu haben: Solchergestalt muß dann die Partie derjenigen so am nächsten bey dem Zielkügelein lieget, dasselbe zum ersten auswerfen. So man aber nur in zweyen spielet oder sonsten, so hat derjenige, so am nächsten dabey lieget, auch zum ersten das Recht, nach seinem Gefallen und wohin er will, das Zielkügelein auszuwerfen.

2) Ein jeder muß, wenn er seine Kugel spielet, an demjenigen Ort stehen, wo der erste gestanden ist, und wann er es nicht thut, so hat er, ob gleich seine Kugel näher bey dem Ziel lieget als die andern, den gemachten Punt oder Numer verlohren, das gemachte Ziel gilt nichts, und machet vor selbes mahl seine Kugel kein Spiel.

3) Wenn von ungefehr die Kugel eines Spielers stehen bleibet, oder von jemand daran gestossen wird, so muß er obacht haben, wer lezteres gethan. Ist es einer ausser dem Spiel, es seye nun ein Mensch oder ein Stein oder ein Vieh, oder sonsten was anderes, in solchem Fall fänget er den Wurff von neuen an. Geschiehet es aber durch einen von der nemlichen Parthey, so ist der gemachte Punt verlohren, und die Kugel spielet nicht mehr. Geschiehet es hingegen von einem von der Gegenparthey, so hat die Kugel den Punt gewonnen, und stehet in des Spielers Belieben, ob er von neuem seine Kugel werfen wolle oder nicht.

4) Der

4) Der Ort, von welchem das Spiel von neuem angefangen wird, muß allezeit der nemliche seyn, da man zu Ende des Spiels das kleine Zielkügelein aufhebet.

5) Wann, da das Zielkügelein ausgeworfen wird, selbes durch Anstossung an eine Mauer oder Bret, oder wegen Ungleichheit des Plazes und Wegs, wieder zurück getrieben würde, also daß man selbes fast mit der Hand reichen könne, in solchem Fall allein und sonst nicht kan man das Zielkügelein von neuem auswerfen. Es ist eine Haubtregel, daß, wenn es einmahl ausgeworfen ist, keiner die Macht mehr hat, selbes zurück zu nehmen, es seye der Ort, wohin es gegangen, beschaffen wie er wolle.

6) Wann das Zielkügelein an einen Ort gegangen, wo man selbes nicht sehen könne, solchenfalls muß man die Bewilligung von allen Spielenden erwarten, selbiges wieder anderst zu werfen; wiedrigenfals muß man darauf spielen, wo man es zu seyn glaubet, nur allein ist erlaubt, daß jemand auf gewisse Art den eigentlichen Ort desselben anzeigen möge, oder kan auch jeder selbst von den Spielern, bevor als er seine Kugel wirft, selbes zu besehen hingehen.

7) Wenn jemand in seinem Kugelwurf von ungefehr geschehete, daß ihme seine Kugel aus der Hand fiele, dieselbe aber nicht über zwey

Schrit-

Schritte vor sich lauffet, kan er selbe wieder zurucknehmen und sein Spiel von neuem wieder anheben, wann sie aber weiter lauffet, muß er Gedult haben und das Spiel wird vor gültig gehalten.

8) Das Zielkügelein muß allzeit nach einer gewissen Weite ausgeworfen werden, nemlich nicht näher als zwey Schritte, und auch nicht weiter als es die Spieler vorher abgeredet haben; dann sonst wäre es ein Spielen, um die Stärke des Armes sehen zu lassen, und nicht mehr ein Kugelspiel, es kan sich auch in solchem Fall ein Spielender davon begeben.

9) Wenn etwann unter dem Kugelspiel geschehen sollte, daß eine Kügel zerbrechete, alsdenn muß man die Kugel ansehen, ist es die angeworfene, so wird selbe nicht mehr gezehlet, als wann sie nicht im Spiel wäre, ist es aber die anwerfende, alsdann kan der Spieler eine andere davor nehmen, und das Spiel von neuem anfangen, wenn aber beyde zerbrecheten, muß man die grösseren Stücke nehmen, und diese werden alsdann den Punt machen.

10) Geschehete es, daß alle Kugeln gänzgleich das Zielkügelein berührten, und eine rechte Gleichheit wäre, so kan der lezte so diese Gleichheit gemachet, wieder zurückziehen um diese Gleichheit aufzuheben, und, wenn selber den Point nicht will, so hat keiner denselben Punt

gemachet, und derjenige nimmt das Zielkügelein wieder, so selbes zum ersten ausgeworfen.

11) In währenden Spiel muß man genau Obacht haben, (und ist dieses das Hauptwerk in diesem Spiel) daß keiner seine Kugel auswerffe, in solang bis die andere nicht ausgeloffen und und gänzlich stehen bleibet.

12) Ist gleicher weise eine Haubtsache dieses Spiels, daß niemand der Spielenden noch anderen von dem Spielplaz weder Steine noch andere hinderliche Sachen aufheben und wegthun solle, sondern er muß also bleiben, als wie das Zielkügelein ausgeworfen worden, es mag in der Mitten liegen was da wolle.

13) Bey dem Messen, um einige Strittigkeiten auszumachen, muß man besonders Obacht haben, daß keine Kugel beweget werde, und im Fall, daß eine berühret oder beweget würde, wäre der Schaden bey dem Messer und nicht der andern.

14) Wenn das Spiel in Sechsen gespielet wird, so ist noch über die verglichene Partie eine Honneur zu zehlen, welche auf Italiänisch *Borzigola* genennet wird, das ist, wann alle drey Kugeln von der nemlichen Parthey am nächsten bey dem Ziel sind, und alsdann zehlen selbige doppelt, das ist Sechs Puncti. Ist es aber,

daß

daß mit acht Kugeln gespielet wird, so werden zwey *Honneurs* gezehlet, so die Italiäner *Borzigolotto* nennen, d. i. wenn von diesen dreye allein von der nemlichen Parthey am nächsten beym Zielkügelein seyen, heist es wie oben *Borzigola*, und werden sechs Punti gezehlet, sind es aber alle viere so heist es *Borzigolotto* und werden acht Punti gezehlet, und so fortan.

Das

Spiel Cavagnola.

Dieses Spiel ist ganz neu, und von dem Exempel der öffentlichen Lotterie zu Rom, Genua, Neapel, Venedig ꝛc. hergenommen, weilen es in nichts andern bestehet, als sich aus einer gewissen jedwedem vorgelegten Anzahl Nummern eine oder zwey von denen, so herausgezogen werden sollen, auszulesen. Es ist solches ein lustiges Spiel womit Manns- und Weibspersonen sich divertiren können.

Bey diesem Spiele spielen 6 Personen. Einer jeden leget man ein Täfelein vor mit 20 Nummern, welche, wenn man sie alle 6. zusammen zählet, 120. ausmachen; und ein jeder zeichnet oder merket auf seinem Täfelein die Zahlen, welche ihm belieben.

Man muß einen Sack herum gehen lassen, worinnen 120. inwendig ausgehohlte hölzerne kleine Kugeln mit ihren gehörigen Zahlen sind.

Diese Zahlen müssen mit den Zahlen der Täfelein übereintreffen. Aus diesem Sack werden jedesmal 6. Kugeln gehoben, welche das Schicksal der Spieler bestimmen werden, wenn unter

diesen

diesen Kugeln entweder eine oder mehrere auf dem Täfelein von ihm bemerkte Nummern heraus gezogen worden.

Regeln.

1) So oft man die Kugeln heraus nimmt, soll man die Zettelein vor jedermanns Angesicht öfnen, und wer dieselbe auf seinem Täfelein hat, muß sie zeichnen, und also vor aller Augen liegen lassen, bis daß man bey Erforderung der Zahlung, siehet, ob er wird gewonnen haben.

2) Das erstemal soll ein jeder Spieler eine Kugel herausnehmen, und welcher die höchste Zahl hat, bekommt das erste Täfelein, welches von Eins bis auf Zwanzig gehet, der nach ihm folget das zweyte, und so fort, der von Hand zu Hand folget, das dritte, das vierte ꝛc.

3) Wenn man die sechs Kugeln heraus gezogen hat, so muß, bey Eröfnung eines jeden Zetteleins, derjenige, welcher es auf seinem Täfelein hat, solches zeichnen, also verfähret der zweite bis auf den sechsten. Hierbey ist zu merken, daß man eine Zahl allein nicht bezahlet, sie wäre dann vom Saz; in welchem Fall man so viel zahlt, als der Saz ausmacht.

4) Den Ambo oder zwo Zahlen bezahlt man einem jeden, welcher ihn gewinnet, mit zwanzig Puglien.

5) Für den Terno oder drey Zahlen bezahlt ein jeder 60 Puglien.

6) Die Quaderna oder 4 Zahlen bezahlt ein jeder dem, welcher sie gewinnt, mit 120 Puglien.

7) Für die Cinquina oder fünf Zahlen bezahlt man 240 Puglien.

8) Für die Sestina oder 6. Zahlen werden von jedem 480 Puglien bezahlt.

9) Die Puglia kan man gelten lassen, so viel man will, wie es zu Anfang des Spieles ausgemacht worden.

10) Wenn die sechs Kugeln heraus gezogen sind, so ist nicht erlaubt die Post oder Posten zu verrücken, auser in dem Fall, da die Zahl von jenem Täfelein, wo die Post ist, herausgezogen würde, welchenfalls man dieselbe verändert, und die Zahl auf eine andere Nummer von dem nämlichen Täfelein sezet.

11) Wer das Zettelein eröfnet, und beobachtet, daß er die Zahl hat, derselbe ist verbunden, sie laut auszusprechen, und das Zettelein denen andern zu zeigen, damit alle seine Sache sehen. Also legt man gleichfalls vor aller Angesicht die herausgezogene Zettelein wieder in den Sack.

12) Wenn Kugeln fehlen, so ist das Spiel ungültig.

13) Der

13) Der die erste Kugel heraus ziehet, darf demjenigen, der die andern Kugeln herausziehen wird, kein Zeichen geben, daß er sie erkannt habe, ehe er das Zettelein selbsten eröfnet.

14) Alle sechs Kugeln müssen jederzeit auf einmal und nicht eine nach der andern herausgezogen werden, um keine Gelegenheit zu einem Argwohn oder einer Betrügerey zu geben.

15) Nachdem die herausgezogene Kugeln sind besichtiget worden, sollen sie demjenigen, der den Sack herum giebet, eingehändiget werden, welcher sie vor aller Angesicht wieder zu denen andern legen muß; damit niemand argwohnen könne, daß einige davon betrüglicher Weise seyen zurückbehalten worden.

16) Ein jeder muß fünf *Rottelle* haben mit ihren bemerkten Zahlen. Das erste wird mit zehen, das zweyte mit zwanzig, das dritte mit dreyßig, das vierte mit vierzig, das fünfte mit funfzig bezeichnet, und diese Rädlein (*Rottelle*) entdecken die **Post oder Posten.**

17) Die herauskommenden und von einer der spielenden Personen gezeichnete Zahl heißt eine Post (Posta), und der sie gezeichnet hat, ziehet im Umkreiß von einer jeden die Anzahl der Puglien ein, die er auf besagte Post gesezet hat. Zum

Beispiel: einer sezet zwey Rädlein, (*Rottelle*) das eine mit zehen und das andere mit vierzig bezeichnet in der Zahl sieben. Wenn die Zahl sieben herauskömmt, so ziehet er von einem jeden funfzig Puglien, welche 250. Puglien, ausmachen, und so nach Beschaffenheit dessen, was man auf die Post sezt.

18) Es gibt auch einige, die auf dem nämlichen Täfelein drey Colonne (Reihen) allein spielen, und wenn das geschieht, so ziehet er einmüthig von allen das doppelte dessen, was oben ist gesagt worden, und an statt fünf bemerkten Rädlein muß er zehen von zwo Farben haben. Zum Beyspiel von zehen bis auf sechzig weisse Farbe, und die andern sechse von zehen bis auf sechzig schwarze Farbe; damit man die Eintheilung der drey Reihen auf jedem Täfelein genau sehe.

19) Man wird vor Anfang des Spiels miteinander eins, wie viel man Spiele machen will. Durch ein Umspiel verstehet man, daß ein jeder sechs Kugeln nach seiner Ordnung herausziehen muß: und wenn das erste Umspiel zu Ende ist, so ändert man die Täfelein, und verfährt regelmäßig, bis daß die Anzahl der Spiele erfüllet ist, die man anfänglich bestimmet hat.

Die

Vogellotterie,

oder zeitvertreibender

Glückstopf.

Ode:

Ein jeder mache sich hierbey ein klein Vergnügen,
Es ist ein Zeitvertreib, der noch erlaubet ist;
Doch muß die Erbarkeit nur keinen Anstoß kriegen,
Weil man sie gar zu leicht bey Compagnie vergißt,
Die Laster, die man hier bey manchen Vögeln findet,
Vermeid er jederzeit, und spiegle sich daran;
Allein, wo Tugend mit den Vögeln sich verbindet,
Denselben jag er nach, so viel er immer kan.
Indessen wünsche ich, daß alle Uppigkeiten,
Und was nur Laster heist, von jeden sey entfernt,
Hingegen, daß vielmehr bey diesen schweren Zeiten,
Jedweder nur mit Ernst die Tugenden fein lernt.

Es bestehet diese Lotterie in 100. Loosen, 38. Gewinnen und 2. Prämien, da man nicht allein sein Glück in Verlust und Gewinn probiren, sondern auch durchs Loos in gebundener Rede allerhand Arten Vögel ihre Eigenschaften, Tugenden und Laster betrachten, und der Gesellschaft vor Augen legen kan.

Es werden 100. Zettel gemacht, darauf man die hundert Nahmen der Vögel mit ihren Reimen, welche zu Ende dieser Nachricht in gehöriger Ordnung angezeiget sind, schreibet, und ein jeder Zettel, oder Vogel muß zusammen gerollt werden, wie ein Loos. *)

Die 100. Zettel derer Vögel, und die 100. Zettel derer Nummern werden in 2. besondere Kästlein oder Körblein, oder in was man will, gethan.

Alsdenn kan man 100. Marquen haben und jede Marque einen Groschen und noch höher gelten lassen, wie es der Gesellschaft beliebig ist.

Da

*) Man kan auch besagte Nummern und Vögel mit ihren Reimen bey dem Verleger dieses Werks gedruckt haben, zum zerschneiden.

Da nun eine jede Marque 1. Loos bedeutet, so werden entweder diese Marquen, oder Loose unter die Gesellschaft in gleiche Theile vertheilet, oder es wird herum gefragt, wie viel ein jeder von solchen Loosen haben will.

So viel Loose nun einer nimmt, oder vergleichener massen bekommt, muß er so viel Marquen, es mögen solche gelten, so viel als die Gesellschaft ausgemacht, in die dabey stehende Busse Cassette einlegen.

Wenn nun solche Marquen oder Loose unter die Gesellschaft vertheilet, so fängt der erste an, eine Numer aus dem Kästlein oder Körblein, worinnen die Nummern liegen, zu ziehen, da denn auf dem Plan, worauf die Gewinne stehen, gesehen wird, ob diese Numer einen Gewinn hat oder nicht? Hat er einen Gewinn, so bekommt er solchen gleich aus der Casse bezahlt, wie viel er beträgt; hernach nimmt er einen Zettel aus dem andern Kästlein, in welchem die Zettel der Vögel liegen, und erwartet, was er vor einen ergreift, und lieset den Reim, so darunter stehet, der Gesellschaft vor.

Hierauf machen es die übrigen einer nach dem andern eben so wie der erste, bis die sämmtlichen Loose gezogen sind.

Und

Und ob einer gleich bey seiner gezogenen Numer keinen Gewinn bekommen hat, so muß er doch auch einen Zettel von denen Vögeln aus dem Kästlein heraus nehmen, und der Gesellschaft den unter dem benennten Vogel stehenden Reim herlesen, um derselben das Vergnügen zu machen, was das Glück ihm für einen Vogel bescheret.

Wenn diese Lotterie ausgezogen, kan mit selbiger so lang fortgesezet, und auf die erste Art verfahren werden, nachdem es der Gesellschaft gefällig.

Jedoch stehet der Gesellschaft frey andere Numern zu denen Gewinnen zu nehmen, welche aber besonders vorher aufgesezzer werden müssen.

Endlich könnten zwar auch die Marquen wegbleiben, es müste aber allemal vorher auf ein Blat Pappier notiret werden, wie viel ein jeder Loose genommen und bezahlet, wenn aber die Gesellschaft solche in gleiche Theile vertheilet, und nach der Reyhe die Loose zöge, so braucht man auch dieses nicht.

Diese Lotterie

bestehet aus 100. Loosen, und hat 38. Gewinne und 2. Prämien,

als:

1	Gewinn à	12	Marquen (Stück) fac.	12 Marquen.
1	" "	8	" " " "	8 "
1	" "	6	" " " "	6 "
2	" "	5	" " " "	10 "
3	" "	4	" " " "	12 "
4	" "	3	" " " "	12 "
10	" "	2	" " " "	20 "
16	" "	1	" " " "	16 "
2	Prämien à	2	" " " "	4 "

38	Gewinne und	Sa. 100. Marquen.
2	Prämien vor und nach dem Hauptgewinn	(100 St. Einlage)

Plan derer Gewinsten.

Auf folgende Numern können die Gewinne gelegt werden, als:

No.	3	gewinnet 1	Marque.
"	6	" " 2	" " "
"	9	" " 3	" " "
"	12	" " 4	" " "
"	15	" " 1	" " "
"	18	" " 2	" " "
"	21	" " 1	" " "
"	24	" " 2	" " "
"	27	" " 1	" " "
"	30	" " 6	" " "
"	33	" " 1	" " "
"	36	" " 2	" " "
"	39	" " 1	" " "
"	42	" " 2	" " "
"	45	" " 3	" " "
"	48	" " 1	" " "
"	50	" " 8	" " "
"	53	" " 1	" " "
"	56	" " 2	" " "
"	59	" " 1	" " "
"	62	" " 4	" " "
"	65	" " 1	" " "
"	68	" " 3	" " "

No.	70	gewinnet		5	Marquen.		
=	72	=		1	=	=	=
=	74	=	=	2	=	=	=
=	76	=	=	1	=	=	=
=	78	=	=	2	=	=	=
=	80	=	=	4	=	=	=
=	82	=	=	1	=	=	=
=	84	=	=	2	=	=	=
=	86	=	=	1	=	=	=
=	88	=	=	2	=	=	=
=	90	=	=	3	=	=	=
=	92	=	=	1	=	=	=
=	95	=	=	3	=	=	=
=	98	=	=	1	=	=	=
=	100	=	=	12	=	=	=

Ackermännichen.

Mein Kleid und Anpuz ist zwar schlecht,
Doch bin ich keines andern Knecht.
Indeß bin ich mit dem zufrieden,
Was mir des Himmels Hand beschieden.

Adler.

Ich heisse zwar der Vogel-König,
Noch dennoch bild ich mir nichts ein:
Ich weiß, es ziert fürwahr nicht wenig,
Groß und zugleich demüthig seyn.

Aelster.

Das Hüpfen ist mir angebohren,
An mir ist Haut und Haar verlohren,
Waschhaftig bin ich auch dabey,
Und in Gesellschaft ziemlich frey.

Amsel.

Ich kan ausnehmend zierlich pfeiffen,
Den Vorzug gönnt mir jedermann.
Doch, will sich jemand mit mir keiffen,
Der soll auch sehen, was ich kan.

Auerhahn.

Ich höre, daß man von mir spricht,
Ich sey voll Fehler und Gebrechen:
Jedoch, ihr Lästrer, wagt es nicht,
Sonst werd ich mich empfindlich rächen.

Bachstelze.

An mir ist sonst gar nichts, als Hüpfen und
Springen,
Mein Schwänzgen bewegt sich am meisten
dabey;
Da pfleg ich am liebsten die Fittche zu schwingen,
Wenns locker hergeht bey lustgen Geschrey.

Baumhacker.

Mein Nestgen ist recht rund gebaut,
Und niemand ist, dem dafür graut.
Doch wollt ein Frevler mir dran hacken,
Der kriegt gewiß was aufzuknacken.

Birck-Huhn.

Leckermäulern steh ich an,
Denn das macht mein niedlich Wesen,
Aber nicht dem Bauersmann,
Der nimmt wohl vorlieb mit Käsen.

Blatten-Münch.

Wer so, wie ich, viel courtisirt,
Der kriegt bald eine graue Platte,
Zur Liebe wurd ich leicht verführt,
Weil ich selbst grosse Neigung hatte.

Canarien-Vogel.

Ich sag es frey: Ich lebe lucker,
Am allerliebsten nasch ich Zucker,
Doch dafür sing ich auch recht schön,
Und lasse mich für andern sehn.

Capaun.

Sonst konnt ich auch mit lustig seyn,
Eh mir der Kützel ward benommen.
Doch nun bin ich, zur grösten Pein,
Um alle Freud und Lust gekommen.

Cranich.

Man spricht: Ich sey die Wachsamkeit,
Weil mir der Schlaf so oft vergangen.
Indessen vertreibt mir mein Weibgen die Zeit,
An der mein Herze stets gehangen.

Der Dodair oder Droute.

Ich bin ein rechter Taugenichts,
Mach ich ja was, (doch, wenn geschichts?)
So pfleg ich doch die meisten Sachen
Verkehrt und mit Verdruß zu machen.

Dohle.

Ich bin auch eine von den Dohlen,
Die fertig sind, das weg zu holen,
Was andre Leute hingelegt,
Und hätt es Nimmrod selbst geprägt.

Drache.

Ich heisse der lebendge Drache,
Bin ungeschliffen, wie ein Hache;
Hat jemand was vor mir voraus,
So spey ich Gift und Geifer aus.

Eiß-Vogel.

Bin ich gleich von aussen kalt;
O! so brenn ich doch von innen,
Will mich jemand lieb gewinnen,
Dem gesteh ich alsobald,
Daß ein feurig, muntres Blut noch im Mark und Adern wallt.

Emmerling.

Ich bin ein armes Thier,
Man macht sich nichts aus mir;
Doch, was scher ich mich drum,
Ich stelle mich fein dumm;
Und wer aus mir nichts macht,
Wird auch von mir verlacht.

Ente.

Ich bin das kleine Wackel-Entgen,
Von Tugend hab ich nicht ein Quintgen;
Gefräßig, schlammicht, geil, und zwar im höchsten Grad,
Das ist mein Element und angebohrner Staat.

Entrich.

Das Hockern lieb ich zwar sehr gern;
Doch halt ich mich zu meines gleichen,
Und mag, nach Art der jungen Herrn,
Nicht fremde Nesterchen besteigen.

Eule.

Ich bin ein recht abscheulich Thier,
Es stinket überall bey mir.
Drum pflegt man mich nicht anzusehen,
Vielweniger mit mir umzugehen.

Falcke.

Seht mich an, ich bin der Falke,
Zwischen mir und einem Schalke
Ist kein großer Unterscheid.
Denn der leget sich aufs Lügen;
Und die Leute zu betrügen
Bin ich ebenfalls bereit.

Fasan.

Ich bin nicht für gemeine Leute;
Wer mich verlangt der biete Geld.
Doch wenn mirs nicht nach Wunsch gefällt,
Kriegt er mich nicht zur Schnabel-Weyde.

Finke.

Ich bin der nasse Finke,
Dieweil ich gerne trinke;
Und wenn ich lustig singen soll,
So schenkt mir erst mein Näpfgen voll.

Fisch-Aar.

Ich halte viel von Fischen,
Kan ich sie nur erwischen.
Doch, geht mir dieser Fang nicht an;
So müssen Frösch und Mäuse dran.

Fledermaus.

Ich fladdre gern im Finstern aus,
Des Abends halt ich manchen Schmauß.
Kömmt mir nur was für meinen Schnabel,
So muß es ohn Erbarmen dran,
Denn Fett und Magers steht mir an.
Und da trenchir ich ohne Gabel.

Fliegen-Schnäpper.

Ich bin ein rechtes Schnapper-Maul,
Denn fremde Fehler durchzuziehen,
Bin ich geschickt und nie zu faul;
Doch mich um meine zu bemühen,
Bin ich so schnell, als wie ein alter Karren-Gaul.

Gans.

Heißt mich eine dumme Gans,
Dennoch muß der Ruhm mir werden,
Daß mein Steisgen oder Schwanz
Besser sey, als alle Mährten.

Geyer.

Je! hole dich der Geyer,
So heißt die alte Leyer.
Ist nun ein hübsches Kind zu holen,
Wohlan! so sagt mirs unverholen,
Die Arbeit ist mir nie so theuer,
Denn seht! Ich bin der Geyer.

Geißmelcker.

Ich sauge die Milch, und der Jude das Geld;
Ich täusche den Bauer; Er täuschet die Welt;
Er melket die Beutel; Ich melke die Geissen;
Wer ist nun der gröste Betrüger zu heissen?

Goldhänichen.

Ich gleisse nur von aussen,
Das Innre taugt nicht viel,
Und der verfehlt das Ziel,
Der denkt bey mir zu schmausen.

Grasemücke.

Im Grase werd ich oft geliebt,
Im Grase lieb ich andre wieder,
Und wer mir gute Worte giebt,
Dem überlaß ich Herz und Glieder.

Grün-Finke.

Ich bilde mir was bessers ein
Als der gemeine Finke,
Ich singe schön, und sehe fein,
Doch alles ohne Schminke.

Gimpel.

Nennt mich einen tummen Gimpel;
Sprecht: Ich wäre halb bethört;
Habt doch ihr den Weisheits-Tümpel
Lange noch nicht ausgeleert.
Dünkt ihr euch gleich neunmahl klug,
Merk ich dennoch den Betrug.

Der Greiff.

Man schreibet viel vom Vogel Greiff,
Die Einfalt glaubt ihn fest und steiff.
Indeß wer greiffen will der greiffe nur, hübsch reine
Den Jungfern nicht ans Herz, vielwen'ger an die
Beine.

Haußhahn.

Ich bin der Hauß- und Kicker-Hahn,
Und meine Sieben zu vergnügen,
laß ich, als ein beherzter Mann,
Sie niemahls lange Bracche liegen.

Habicht.

Mein Sinn ist nur auf Raub gericht, mein
Blick geht noch viel weiter,
Lips Tullian ist gegen mich ein rechter Bären-
häuter.

Haselhuhn.

Ein zärtliches Wesen
Hab ich mir erlesen,
Das liebet mein Herz.
Wen ich soll vergnügen,
Wer mich will besiegen,
Der sinne auf stillen und sittsamen Scherz.

Heher.

Ich mache zwar ein groß Geschrey,
Allein es stecket nichts darhinder
Als lauter Wind und Pralerey;
Ich bin genau besehn, ein rechter armer Sünder.

Henne.

Man saat von mir, ich sey von Flandern,
Ich liebe einen um den andern.
Doch dafür bring ich auch dem Haußherrn Nutzen ein,
Die Lust gehört für mich, die Kinder bleiben sein.

Hänfling.

Ich singe wunderschön,
Ich kan die Stimm erhöhn,
Auch zierlich fallen lassen,
Und weiß genau zu passen;
Doch läßt sich durch mein Singen
Kein Schelm ins Netze bringen.

Holz-Taube.

Am liebsten bin ich in dem Dunkeln,
Denn da läst sichs am besten munkeln.
Wohlan! wer demnach lieben will,
Der sey verschwiegen treu und still.

Horbel.

In Tugenden und guten Sitten
Hab ich niemals überschritten;
Wenns aber was zu sauffen giebt,
Da mach ich mich recht gern beliebt.

Horn-Eule.

Zu meiner allergrösten Pein,
Muß ich ein Hörnerträger seyn,
Und muß dabey noch immer lachen,
Dieweil mir sie die Grossen machen.

Guckguck.

Ich ruffe meinen Namen aus!
Und bitte mich auf jeden Schmaus.
Ich gucke gern in alle Löcher,
Und bin ein unverschämter Sprecher.

Kautz.

Ich heisse der Kautz und lasse mich finden,
Bald unter den Büschen, bald unter den Linden,
Ich suche die Nahrung und gehe ihr nach,
In Höhlen und Klüfften, bey Nacht und bey Tag.

Kirsch-Beisser.

Laßt mich nur eie Kerne knacken,
Kommt es mir gleich sauer an;
Dennoch geh ich freudig dran,
Müßt ich mich noch ärger placken.

Die Krähe.

Dem Luder-Leben geb ich Platz,
Und bin dabey ein Plauder-Matz,
Das kan am besten mich erfreuen,
Die Ohren andern voll zu schreyen.

Krammets-Vogel.

Nichts fällt mich, oder schadet mir,
Als nur der rothen Beeren Zier:
Ihr Jungfern wollt ihr mich nun hören,
So hütet euch für Vogel-Beeren.

Kropf-Ganß.

Der Kropf macht mich zwar ungestalt,
Indeß kan man mich doch so gut als andre
nützen.
Zudem so schwindet ja die Schönheit gar zu bald,
Und niemand kan sie stets besitzen.

Krummschnabel.

Ich bin ein Teutscher hier aus Sachsen,
Auf Complimenten halt ich nicht,
Ich rede frey ins Angesicht,
Wie mir der Schnabel ist gewachsen.

Kybitz.

Ich pflege alles umzustossen,
Drum nehmet euch für mich in acht;
Fürnehmlich ihr, in langen Hosen,
Sonst werdet ihr zu Fall gebracht.

Lach-Taube.

Ich lache der Narren, ich lache der Thoren,
Die öfters im Winter erstarrt und erfroren.
Dem Futter nachgehen, beraubet der Ruh,
Ich find es beym Ofen, und lache darzu.

Lerche.

Ich singe fliegend in der Luft,
Und achte weder Sturm noch Duft,
Doch wenn ich Sorgenfrey am besten mich ergetze,
So fällt mich unverhofft des Voglers Garn
und Netze.

Löffel-Gans.

Löffelt hin, löffelt her,
In die Läng und in die queer,
Ich muß doch das Löffeln loben,
Seht nur meine Jugend-Proben,
Hab ichs da nicht recht gemacht?
Nehmt euch nur wie ich in acht.

Meise.

Ich bin ein artges Pimpelmeisgen,
Betrachtet mich bis auf das Steisgen,
So seyd ihr völlig überzeugt,
Und werdet mir nicht abgeneigt.

Nachtigall.

Nicht nur meine Stimm ist schön,
Sondern auch die grossen Augen
Können füglich darzu taugen
Andre liebreich anzusehn.
Doch, wen ich einst soll erfreuen,
Der darf keine Kosten scheuen.

Nacht-Rabe.

Am Tage nehm ich mich in acht.
Doch muß die Nacht zu allen Lastern
Mir allzeit Bahn und Wege pflastern,
Da hab ich manches schon vollbracht.

Näbel- oder Mandel-Krähe.

Man hält mich zwar für extra schön,
Allein das ist und bleibt erlogen.
Denn wer es glaubt, der wird betrogen,
Man muß bey mir aufs innre sehn.

Neun-Tödter.

Ich habe eine Natter-Zunge,
Und wen ihr Gifft
Nur einmahl trifft,
Dem geht es durch Herz und Lunge,
Was Wunder? wenn sie Zank und Mord, und
Todtschlag stifft?

Nuß-Hacker.

Ich bin kein Freund von Schalen,
Ich liebe nur den Kern,
Wenn andre brav bezahlen,
So schmauß ich herzlich gern.

Papagey.

Nennt mich nicht deswegen schön,
Weil mich bunde Kleider zieren,
Solt ihr mein Gehirne sehn,
Da ist wenig Witz zu spüren.
Plaudern, klatschen und verrathen,
Das sind meine Heldenthaten.

Paradies-Vogel.

Nach nichts als nach dem Himmel
Ist Herz und Sinn gericht.
Drum weg! du Weltgetümmel,
Dich mag und will ich nicht.

Pelican.

Vor meine Jungen hab ich Liebe,
Ich gebe ihnen Mark und Blut;
Sind das nicht rechte Liebes-Triebe?
Wer weiß, obs manche Mutter thut.

Pfau.

Man sieht mirs an den Federn an,
Daß ich dem Hochmuth zugethan.
Vom Kopfe bis zum Schwanze
Ist alles prächtig zugericht,
Nur auf die Füsse seht mir nicht,
Die passen nicht zum Tanze.

Phönix.

Ich bin das Wunder dieser Zeit,
Die alte teutsche Redlichkeit,
Die rarer noch als keusche Frauen,
Und darauf könnt ihr sicher bauen.

Rabe.

Weder meine Stimm ist schön,
Noch die pechschwarzdunkle Kappe
Taugt mein Ansehn zu erhöhn.
Eins nur muß ich noch erzehlen:
Ich kan, wie Cartouche, stehlen.

Rebhuhn.

Wie angenehm, wie niedlich,
Wie rund und appetitlich,
Ist nicht mein Hals und Brust!
Der Magen ist verdorben,
Und schon wie halb erstorben,
Dem hier kein Appetit bewust.

Reiher.

Wo ich die kleinen kan berücken,
Pfleg ich sie gern zu unterdrücken.
Doch, trifft mich auch der Habicht an;
So wird mir eben so gemessen,
Ich muß mich wieder lassen fressen,
Wie ich den kleineren gethan.

Rohrdommel.

Verschlaffen, grämisch, träg und faul,
Zur Arbeit, wie ein lahmer Gaul;
Die Ohren andern voll zu brummen,
Im Hause belfern, schnurren, summen,
Zur Rach erhitzt und angeflammt,
Das ist mein Lobspruch insgesammt.

Rothkehlgen.

Der Bauer liebet mich weit zärter als der Bürger,
Weil ich sein Schutz-Gott bin, und aller Fliegen Würger,
Und darum wirds bey ihm nicht gar so hoch geacht,
Wenn ich auch hier und da gleich einen Klex gemacht.

Rothschwänzgen.

Man nennet mich Rothschwänzgen, oder
Stürzgen,
Ihr Kinderchen, in Hauben und in Schürzgen,
Nehmt euch für mir in acht,
Wie bald ist nicht mein Nest bey euch gemacht.

Schnepffe.

Alles heisset gut an mir,
Auch so gar der Dreck;
Drum ihr Herren seht euch für,
Sonst schnappt Hanß ihn weg;
Will er nun der erste seyn,
Ey! so leget euch darein.

Schwalbe.

Ich bin ein Flatter-Geist,
Und hänge allermeist,
Den Mantel nach dem Winde;
Und wo mirs warm zugeht.
Wenns aber übel steht,
Vermißt man mich geschwinde.

Der Specht.

Ich bin der Herr von Wankelmuth,
Ich thue nur ein Mäulgen gut,
Wenns Zeit wird, will ich mich bequemen,
Mein Schätzgen wieder anzunehmen.

Schwan.

Es spricht die Welt: Es sey kein Schwanenlied
zu hören.
Allein verzeihet mir, ich wills euch deutlich lehren:
Wenn eine Jungferschaft wird in das Grab
gebracht,
So spizt die Ohren recht und habet fleißig acht.
Da singt sie se-u-fze-nd Ach! da sezt es Stoß-
Gebetgen,
Und dieses Schwanenlied geht nach geschwänz-
ten Nötgen.

Sperber.

Nennt mich keinen Sperber,
Der da raubt und stiehlt;
Sonst komm ich noch derber
Als ihrs gerne fühlt.
Schwächt denn das Credit und Glauben,
Hier und da ein Mäulgen rauben?

Sperling.

Geilheit ist mein Element
Und mein ganzes Leben;
Wo mein Schnabel sich hinwendt,
Bleibt er gerne kleben.

Staar.

Wer mich verlangt zu seinem Schätzgen,
Der sprech: Ich sey ein schönes Mätzgen.
Sogleich sperr ich den Schnabel auf,
Und gebe Hand und Jawort drauf.

Steinbeisser.

Ich habe wohl den besten Magen,
Weil ich die Steine kan vertragen,
Und soltens Diamanten seyn,
Ich schlucke sie mit Lust hinein.

Stieglitz.

Mein Naturell ist gut zum Lernen und Begreiffen.
Wolan! wer giebt sich Müh, mir etwas vorzupfeiffen?
Ich unterwerfe mich mit aller Lust der Zucht,
Stutzt mir nur wacker zu, es bleibt nicht ohne Frucht.

Storch.

Wenn ich mein Weibchen kan ergattern,
Pfleg ich mit ihr eins abzuschnattern,
Verlangt auch jemand wo ein Kind,
Den weise man zu mir, wo sie zu haben sind.

Strauß-Vogel.

Ich bin der Vögel Goliath,
Der wohl die grösten Eyer hat.
Nun schließt hieraus auf meine Kräfte,
Und auf mein übriges Geschäfte.

Taube.

Ich nehme keinen andern an,
Und liebe einzig meinen Mann,
Mit diesem laß ich mich begnügen,
Und mich von andern nicht betrügen.

Täucherlein.

Will ich mit andern lustig leben,
Muß ich mein Schwänzgen höher heben.
Indessen fährt der Schnabel ein,
Wo gute Schmerlen-Löcher seyn.

Der Trappe.

Bin ich gleich schwer und ungeschickt,
So bin ich doch ein Königs-Essen.
Weil das nicht allen Vögeln glückt,
Die Meisen mag der Bauer fressen.

Trummel-Taube.

Ich lebe recht nach Kriegs-Manier,
Ich trummle meinem Weibchen für,
Häng ihr auch oft die Trummel an,
Daß sie den Bauch kaum schleppen kan.

Trut-Hahn.

Ich brüste mich zwar ziemlich auf;
Doch leider! niemand giebt was drauf,
Das bringt mich denn gar oft zum kaudern,
Zumahl wenn andre von mir plaudern.

Die Turtel-Taube.

Ich liebe nur die Einsamkeit,
Und bin mit meinem Schatz alleine,
Denn dieses macht mich höchst erfreut,
Daß ich sein eigen, und sonst keine.

Wasserhuhn.

Dem Wasser bin ich treflich gut,
Doch nur, wenn ich satt Wein getrunken,
Und wenn von dieser edlen Fluth,
Ein gutes Theil in mich gesunken.

Wachtel.

Wer doch eine Wachtel hätte!
Sagte jüngst einmahl Liesette,
Welche fünf bis sechsmahl schlägt.
Zeige mir den Wachtel-Bauer,
Sprach Leander (der ein Schlauer,)
Ja! ich wette,
Daß sich meine mehrmahl regt.

Wendehals.

Ich bin gewohnt umher zu gaffen,
Zu sehen, obs was neues giebt.
Denn das macht wirklich viel zu schaffen
Wenn man die Neuigkeiten liebt.

Die Wein-Drossel.

Der Wein schmeckt mir von Herzen gut,
Er macht ein frisches junges Blut.
Ach könnt ich ihn nur täglich haben!
Wie ofte wolt ich mich dran laben.

Der Weyhe.

Hier und da was zu erwischen,
Und im Trüben mit zu fischen,
Stets auf fremde Kosten zehren,
Darauf denk ich mich zu nehren.

Der Wiedehopf.

Beriecht mich nur, ich stinke nicht,
Wie man vom Wiedehopf sonst spricht,
Es sagte nur noch jüngst mein Schätzgen,
Ich röch', als wie ein Bisam-Kätzgen.

Die wilde Ente.

Ich bin wild und thu nicht gut,
Dieses macht mein freyer Muth.
Schnattern und umher zu schreyen,
Das kan einzig mich erfreuen.

Der Zeisig.

Seht hier den lockern Zeisig,
Daß ich nichts kan, das weiß ich,
Die Mädgen lieb ich fleißig,
Die mir was thun, zerreiß ich,
Und wären ihrer dreyßig.

Die wilde Gans.

Ich bin wohl recht die wilde Gans,
Man kans an meinen Federn sehen.
Drum fragt mich nicht nach meinem Cranz,
Warum? Ich werde nichts gestehen.

Zaunkönig.

Ich bin der Vögel König,
Der auf den Zäunen sitzt;
Erzeigt euch unterthänig,
Eh meine Rache blitzt;
Sonst werd ich euch mit tausend Wettern
Bis in den tiefsten Abgrund schmettern.

Die Zippe.

Besser eine fette Zippe,
Als ein mageres Gerippe,
Dieses weiß mein Mann.
Darum thut er mir zu Liebe was er weiß und kan.

Das Zizscherlein.

Ich singe, ich zizschre, so gut als ich kan,
Noch stehet mein Zizschern den wenigsten an,
Indessen so läst man mich zizschern und singen
Ich pflege nichts stachlichts zu Markte zu bringen.

Gesezze,

welche in Wien

bey der Compagnie

des

Bolzschiessens

beobachtet werden.

I.

Solle der Herr Bestgeber verbunden seyn, das Beste mit fl. 1 . . und den Kranz mit 30. Kr. gewöhnlicher massen zu geben, sich zu rechter Zeit einfinden, und mit seinem Freyschuß den Anfang machen, damit die anderen Herrn Schüzen ohngehindert fortschiessen können.

II.

Sollen die Herren Schüzen, ehe sie im Stand eintretten, das Seitengewehr ablegen, bey Straf 3 Kr.

III.

Die Herren Schüzen sollen sich keines Vortheils bedienen, nemlich die Büchse unter den Rock stecken, oder sich im Stand anlehnen, woferne solches geschehe, solle der Schuß caßiret, und 12 Kreuzer Straf bezahlet werden.

IV.

Sollen sich alle in der Compagnie ihrem Buche angemerkte wirkliche Herren Schüzen Nachmittag bis um 4. Uhr an bestimmten Orte einfinden, und welcher sich bis 6 Uhr nicht persönlich zeiget, dieser solle in die Casse 10 Kr. Straf bezahlen, sofern aber derselbe nöthigere Verrichtungen haben sollte, ist er verbunden, dem Herrn Schüzenschreiber das Leggeld zu schicken, oder einem andern Herrn Schüzen deswegen die Commißion zu geben, damit für ihme gehoben und geschossen werde.

V.

Ehe einer anfängt zu schiessen, solle derselbe das Leggeld mit 16 Kreuzer dem Herrn Schüzenschreiber bezahlen, widrigenfalls der Schuß in die Casse fällt.

VI.

VI.

Wann einer in dem Stand tritt, solle derselbe dem Herrn Schüzenschreiber ansagen, ob er den 1. 2. 3. oder 4ten Schuß mache, ob es ein Verlegschuß, oder ein Hebschuß seye, bey Straf 3 Kreuzer.

VII.

Wenn einem im Stand ohngefehr der Schuß loßgehen, oder der Bolz von der Scheibe abspringen sollte, so ist es so viel, als wenn er die Scheibe verfehlet hätte.

VIII.

Solle kein Schüz zur Scheibe hintreten, ausgenommen, wann er seinen Bolz abgeschossen, alsdann er solchen wieder herausziehen kan, bey Straf 7 Kr. Die Herren Schüzenmeister und Commissarii aber können jederzeit zur Scheibe tretten.

IX.

Keinem Schüzen solle erlaubt seyn, mehr als einmal zu legen, und jeder Fehlschuß darf nur einmal gekauffet werden.

X.

X.

Für die abwesende Herren Schüzen solle unpartheyisch gehoben und ordentlich abgeschossen werden.

XI.

Die Herren Schüzenmeistere oder Commissarii sollen fleißig obacht haben, daß bey Endigung des Schiessens die Leggelder wohl repartiret werden, und der Herr Schüzenschreiber die Verleggelder ꝛc. richtig protocolliret.

XII.

Der Herr Bestgeber solle verbunden seyn, währenden Schiessens die Compagnie mit etwas von aufgeschnitten kalten Braten, Schunken oder dergleichen, und mit guten Wein und Brod zu bedienen: Woferne sich aber einer unterfangen würde ein mehrers zu geben, so soll derselbe um fl. 1. - - gestraft werden.

XIII.

Ein jeder Herr Bestgeber kan die Scheiben nach seinem Belieben machen lassen, jedoch eine so groß als die andere.

XIV.

Bey Ausmessung der Scheiben solle niemand anders als die Herren Schüzenmeistere, Com-

missarii und Schüzenschreiber hinzu tretten, bey Straffe 7 Kreutzer; und wer sich über ein bey dieser Gelegenheit ihme geschehenes Unrecht beschwehret, der solle 17 Kr. Straf bezahlen.

XV.

Dem Herrn Bestgeber solle erlaubt seyn, einzuladen wen er will, wofern aber ein anderer Schüz jemand einladen wollte, so soll derselbe erst den Herrn Bestgeber um Erlaubnis bitten.

XVI.

Es sollen die Herren Ober- und Unter-Schüzenmeistere, ingleichen die Ober- und Unter-Commissarii unpartheyisch, und durch Mehrheit der Stimmen erwählet werden.

XVII.

Soll alles ehrbar, still und ohne Streit zugehen, welcher darwider handelt, soll nach Ausspruch der Compagnie ernstlich gestraffet werden.

XVIII.

Wenn ein Fremder zweymal bey der Schieß-Compagnie gewesen, so solle ihm mit aller Höflichkeit angezeiget werden, daß wenn er zum drittenmal kommen sollte, derselbe ein

Schüz

Schüz seyn müsse, und verbunden seye, das Beste, gleichwie ein anderer, zu geben.

XIX.

Wer von denen Schüzen selbst zugegen ist, für den darf nicht gehoben und geschossen werden.

XX.

Derjenige, der keine eigene Büchsen hat, kan solche von dem Herrn Caßier gegen Erlegung 3 Kr. entlehnen.

XXI.

Die Casse soll zwey Freyschüsse haben, welche von denen zwey Herren Schüzenmeistern und zwey Herren Commissariis gehoben werden sollen.

XXII.

Soll auf dem Plaz, wo geschossen wird, diese Verordnung öffentlich zu sehen seyn, damit, wenn einer in die Straf verfallen sollte, sich keiner mit der Unwissenheit entschuldigen könne.

Sperat infestis, metuit secundis
alteram sortem bene praeparatum
pectus - - - - *Horat.*

Nach-

Nachricht
von den verschiedenen Arten der
Spielkarten.

Eigentlich sind dreyerley Haupt-Spielkarten, (dann die in gewissen besondern Ländern nur gebräuchliche kommen hier in keine Rechnung) nemlich die Italiänischen, (die sogenannten Trapelierkarten) die Deutschen, und die Französischen: Die erstern scheinen die ältesten und die leztern die neuesten zu seyn. Mit den erstern wird in Spanien und Italien am meisten, auch noch in Deutschland hin und wieder gespielet; *) die andern sind in Deutschland fast nur unter gemeinen Leuten annoch üblich; die leztern aber sind in Frankreich und anjezt auch in Deutschland die gebräuchlichsten. Jede von diesen Spielkarten hat ihre besondere Farben und Figuren: die

*) In Spanien und Italien wird das l'Hombre-Spiel auch mit der Trapelierkarte gespielet. Das Spadi-As ist darinnen der höchste Matador, daher kommt Spadiglia; das Bastoni-As ist der dritte, daher kommt Basto (oder bey uns Basta,) der vierte ist allezeit ein As, welches in der Figur nur einen Point vorstellet, daher kommt Ponto. Die Malilla (bey uns Manille) aber ist an sich die niedrigste Karte in ihrer Farbe; wann aber solche Trumpf ist, eine der höchsten, nemlich der andere Matador, mithin ein rechter Schertzwenzel. Man lese hiervon Gracian Oracul in der 85. Maxime: No ser Malilla, man muß keine Manille seyn, und was Herr Müller darüber angemerket.

die erstere hat viererley Figuren, nemlich Spadi (Schwerter), Bastoni (Stäbe), Denari (Pfennige), Coppe (Becher): die Figuren oder Bilder sind König, Königin, Reuter und Bub. Die zweyte hat vier unterschiedliche Farben und Figuren, als: Roth, so Herzen vorstellet, Grün oder Laub, Schellen, welche hochgelb, und Eicheln, welche grün und gelb: Die Bilder sind der König, Ober- und Untermann oder Bauer. Die lezteren Spielkarten aber haben nur zweyerley Farbe, aber vier Figuren: Die Rothe hat Herze (Coeur), und Rauten (Carreau); die schwaze Spaden oder Schüppen, (Pique) und Klee (Treffle). Die Figuren oder Bilder sind, der König, Dame und Bub oder Knecht.

Es werden nicht alle Spiele mit der ganzen Karte gespielet, sondern bisweilen einige derselben beiseits geworffen. Das Kartenspiel hat eine lehrreiche Bedeutung: die Eichel deutet an, daß die säuisch sind, so dem Spiel allzuviel nachhängen: das Laub, daß die leichtsinnig und unbesonnen sind, so um Gewinn spielen: das Herz, daß die ein verstockt und unverständig Herz haben, die sich in das gewinnsüchtige Spiel verlieben: und die Schellen, daß die thörichte sind, so auf Gewinn aus dem Spiel hoffen.

In der Trappelier-Karte sind die vier höchsten Tugenden vorgebildet: durch die Pfennige die Gerechtigkeit, durch die Becher die Mäßigkeit, durch die Stäbe die Klugheit, und durch

die Schwerter die Tapferkeit. Es können auch die vier Farben die vier Jahrszeiten, das Laub den grünen Frühling, das Herz den warmen Sommer, die Eichel den fruchtbaren Herbst, und die Schellen, die im kalten Winter mit einem Schellengeläute übliche Schlittenfahrt vorbilden: Oder die vier Elemente, wenn an dem Herzen, als dem Ursprung der natürlichen Wärme, das Feuer, an den Schellen die Luft, als welche durch ihre Bewegung den Schall macht, an dem Laub das Wasser, so guten Theils diese Farbe hat, und die Ursache alles grünen mit ist, und an den Eicheln die Erde, aus welcher sie wachsen, bemerket werden. Sinnreiche Köpfe haben das Kartenspiel zur Beförderung der Wissenschaften angewendet; indem sie die Grundsäze derselben auf Kartenblätter gesezt, und Spiele damit angegeben, durch welche sie der Jugend auf eine leichte Weise beygebracht werden mögen. Also hat man chronologische, geographische, Heraldische, und vielleicht noch mehr andere dergleichen Karten.

Das

Das

Quadrillespiel

mit dem Mediateur

und

der Favorit-Farbe.

(Couleur favorite)

(Comicum Isagoges)

Des Adolph Terpe

und

Wilh. Heinr. Wiedemann

Optischen

Zug

Das erste Kapitel.

Sezzet den Begriff des Quadrillespiels feste und erkläret den Werth der Karten.

Es ist sehr zu verwundern, daß seit der geraumen Zeit, als man Quadrille spielet, sich in Deutschland niemand die Mühe gegeben hat, die Regeln dieses Spiels zu sammlen. Unterdessen scheinet mir doch dieses aus zwoen Ursachen sehr nothwendig zu seyn. Erstlich, weil in dem Quadrille, ausser den Regeln, welche es mit dem l'Hombre, von dem es herkommt, gemein hat, noch viele besondere vorkommen, welche diesem Spiele ganz allein eigen sind. Zweytens, weil viele Leute dieses Spiel spielen, welche bey nahe nicht die geringste Käntnis von dem l'Hombre haben.

Dieses hat mich bewogen, gegenwärtige Sammlung der Regeln zu machen. Sie sind entweder von dem l'Hombre Spiel hergenommen, oder in den Gesellschaften, wo man Quadrille spielet, durch den Gebrauch fest gesezzet worden. Vielleicht werden sie den Streitigkeiten ein Ende machen, welche täglich vorkommen, da jedes Haus, in welchen dieses Spiel gespielet wird,

hierinn was besonders vor andern hat. Eigentlich zu reden, so ist das Quadrille nichts anders, als das l'Hombre zu vier Personen. Und man muß gestehen, daß das l'Hombre zu 3. Personen, so wohl schöner ist, als auch mehr Aufmerksamkeit erfordert. Allein es ist auch im Gegentheile gewiß, daß das Quadrille viel angenehmer und ergözender ist, theils weil dabey der Fall niemals vorkommt, daß man nicht spielet, theils weil es die Gemüthsart unserer Nation nicht erlaubet, alle seine Aufmerksamkeit auf ein Spiel zu wenden. Aus dieser Ursache hat besonders das schöne Geschlecht dieses leichte l'Hombre mit vielen Beyfalle aufgenommen, und auch noch jetzo ist es ihr Leibspiel, womit sie sich am liebsten die Zeit vertreiben, und welches sie allen andern Spielen vorziehen.

Dieses Spiel verliehrt sehr viel von seiner Annehmlichkeit, wenn die Spielenden nicht das Gesez des Stillschweigens sehr genau beobachten. Es erstrecket sich dieses Gesez auch auf die Zuschauer, welche sich auch nicht zu reden gefallen lassen müssen. Denn ein einziges zur Unzeit vorgebrachtes Wort kan einen beträchtlichen Nachtheil verursachen, und überhaupts erfordert dieses Spiel eine grosse Stille.

Da diese Regeln nicht für solche geschrieben worden sind, welche das Spiel schon verstehen, sondern für die, welche noch nicht den geringsten Begriff davon haben; so wird man sie mit zweyen

Worten die Karten kennen lernen. Es wird ihnen dieses sehr behülflich seyn, das Spiel selbst zu verstehen, und sie werden nicht nöthig haben, das l'Hombre dabey zu Rathe zu ziehen. Viele Leute begnügen sich mit jenem allein, daher wird man sich bemühen, sich so kurz und deutlich zu fassen, als es möglich ist.

Eine überzeugende Probe von dem was ich oben gesagt, ist die Art Quadrille zu dreyen zu spielen. Es thun dieses einige, wenn ihnen der 4te Mann fehlet, und werfen dabey eine von den zwo rothen Farben weg. Allein hier ist es der Ort noch nicht, von diesem Spiele weitläuftiger zu reden, welches höchstens nur Anfängern in dem Quadrille gefallen kan, und ihnen statt einer Einleitung dazu dienet. Unterdessen werden wir doch davon an dem Ende dieser Abhandlung weitläuftiger reden, wo wir auch die Regeln des Quadrille mit dem gegebenen König (Roi rendu), welches vielleicht seine Liebhaber finden möchte, und der Quintille zeigen werden, welche wir in dieser Abhandlung um so weniger auslassen können, da sie fast in allem dem Quadrille folget.

Es ist nöthig bey dem Anfange den Werth der Karten zu bestimmen, so wohl wann sie Trümpfe sind, als wenn sie es nicht sind. Und dieses wird man in dem ersten Capitel thun. In dem zweyten wird man die gewöhnliche Art zu spielen und die Ordnung, welche man dabey beobachten muß, erleuteren. Das 3 Capitel wird, wie man sezen

(marquer) und das Spiel bezahlen muß, zeigen. In dem 4ten werden einige Exempel der Spiele vorkommen, welche mit Ruffung eines Königs oder ohne demselben können gespielt werden, welchen man einige Anmerkungen über die Art, wie man spielen solle, beyfügen wird. Ferner wird man auch ein Verzeichnis der Geseze des Spiels finden, welche entweder aus dem l'Hombre-Spiel gezogen, oder durch den langen Gebrauch fest gesezzet worden sind. Diesen wird eine Erklärung der Redensarten folgen, welche man gebrauchet hat, und die dem Spiele eigen sind. Nach diesem allem werden endlich den Beschluß einige neue Entscheidungen über verwirrte Fälle machen, welche seit der Zeit, als man dieses Spiel spielet, vorgekommen sind, und die der Grund von dem Gesez, so man in Ansehung dieser Fälle gemachet hat, sind.

Von dem Werthe der Karten.

Es ist ganz richtig, daß dieser einen Menschen, welcher das Spiel noch nicht kennet am meisten verwirrt machen muß. Man kan nicht begreiffen, aus was für Ursachen der VII. in Coeur und Carreau, und der Zweyer in Pique und Treffle, bald die zweyten bald die lezten Karten im Spiele sind. Man wird dieses sehr leicht verstehen, wenn man mit ein wenig Aufmerksamkeit die nachfolgenden Tabellen durchsiehet. Die 1te davon stellet die Karten nach ihrem natürlichen

Wer-

Werthe dar, die andere aber zeiget was sie als Trümpfe gelten.

Erste Tabelle,

welche die Karten nach ihrem natürlichen Werthe sezzet.

In Coeur und Carreau.	In Pique und Treffle.
König.	König.
Dame.	Dame.
Bube. (Valet)	Bube.
As.	Siebner.
Zweyer.	Sechser.
Dreyer.	Fünfer.
Vierer.	Vierer.
Fünfer.	Dreyer.
Sechser.	Zweyer.
Siebner.	

Man siehet aus dieser Tabelle, daß das As in Pique und Treffle gar nicht vorkommt. Die Ursache davon ist, weil diese zwey As allezeit und in allen Farben Trümpfe sind. Das Pique-As heißt die Spadille und ist beständig der erste Trumpf. Das Treffel-As, wird Basta genennet und machet allezeit den dritten Trumpf aus.

Dieses wird man aus der folgenden Tabelle ersehen, wo die Karten als Trümpfe, auf einander folgen.

Zweyte Tabelle,

welche den Werth der Karten anzeiget, wenn sie Trümpfe sind.

In Coeur und Carreau.	In Pique und Treffle.
Spadille das Pique-As.	*Spadille* das Pique-As.
Manille der VII in Coeur und Carreau.	*Manille* der Zweyer in Pique und Treffle.
Basta das Treffle-As.	*Basta* das Treffle-As.
Ponto das As in Coeur und Carreau.	König.
König.	Dame.
Dame.	Bube.
Bube.	Siebner.
Zweyer.	Sechser.
Dreyer.	Fünfer.
Vierer.	Vierer.
Fünfer.	Dreyer.
Sechser.	

Nach dieser Ordnung folgen die Karten, als Trümpfe auf einander.

Man siehet, daß es 11. Trümpfe in der schwarzen Farbe und 12. in der rothen giebt. Die Ursache dieses Unterscheides ist leicht einzusehen.

Das Pique- und Treffle-As sind beständig, in der rothen und schwarzen Farbe Trümpfe; daher hat die rothe Farbe einen Trumpf mehr als die schwarze. Das Pique-As oder die Spadille ist, wie wir schon erinnert, allezeit der erste Trumpf im Spiel durch alle Farben, gleichwie das Treffle-As beständig den 2ten Trumpf ausmachet. Zwischen diesen beyden ist folglich ein Trumpf, welcher die Manille heisset. Im schwarzen ist es der Pique- und Treffle-Zweyer, und im rothen der Coeur- und Carreau-Siebner. Sie sind die zweyte Karte im Spiel, wenn ihre Farbe Trumpf ist, und die lezte, wann in einer andern Farbe gespielet wird. Zum Exempel der Pique-Zweyer wäre der zweyte Trumpf, wann in Pique gespielet würde, die lezte Karte im Spiel aber, wann man im Treffle, Coeur und Carreau spielte. Und so geht es auch mit den andern Manillen.

Die Ponto oder das Coeur- und Carreau-As, sticht den König und ist der 4te Trumpf, wann in ihrer Farbe gespielet wird. Wenn aber dieses nicht ist, so folgen sie auf den Valet und heissen das Coeur- und Carreau-As. Siehe die obigen Tabellen, die Zweyer in Coeur- und Carreau sind allezeit höher als die Dreyer, die 3er als die 4er, die 4er als die 5er, die 5er als die 6er. Allein die 6er stechen 7er niemals, als wenn diese nicht Trümpfe sind, denn wenn die 7er Trümpfe

Trümpfe sind, so machen sie Manille, und werden folglich die zwote Karte im Spiele.

Es giebt 3 Matadors, nemlich Spadille, Manille, Basta. Der Vorzug dieser Matadors ist, daß der, welcher sonst keinen Trumpf als diese hat, er mag nur alle 3 oder einen allein haben, nicht schuldig ist sie anzugeben, wenn man gleich Trumpf ausspielet, sondern eine Karte zugeben kan, welche er will. Doch dieses hat nur alsdenn den Plaz, wenn ein kleiner Trumpf ausgespielet wird, auf welche Manille und Basta nicht fallen dürffen, wenn auch gleich ein anderer mit der Spadille eingestochen hätte. Allein wann mit der Spadille gefordert würde; so müste die Manille oder Basta, wann man sonst keinen Trumpf hätte, fallen. Und eben so gehet es auch mit der Basta in Ansehung der Manille, weil der kleinere Matador allezeit auf den höhern fallen muß, wann man sonst keinen Trumpf hat. Ungeachtet es eigentlich zu reden, nicht mehr als drey Matadors giebt, so nennet man doch die übrige Trümpfe auch Matadors, wann sie in ununterbrochener Reihe auf die ersteren dreye folgen, welche aber doch nur allein des obengedachten Vorrechtes geniessen. Man darf nur die zweite Tabelle, wo die Karten als Trümpfe aufeinander folgen, vor Augen nehmen, so wird man die ganze Reihe der Matadors auf einmal übersehen. Und so viel ist genug, die Karten kennen zu lernen. Nun wollen wir auch die Art zu spielen, und die Ordnung,

nung, welche dabey zu beobachten, vor uns neh-
men.

Das zweyte Kapitel.

Wie man Quadrille spielen solle, und was man für eine Ordnung bey dem spielen zu beobachten hat, so wohl was die Ziehung der Pläze, das Ausgeben der Karten, die erste Kauffung der Marquen (les prises) oder den Einsaz, (enjeux) als auch die Redensarten, das Spielen mit Ruffung eines Königs, das Solo, das Bet (la Bête) die Vole u. s. w. anbetrift.

Aus dem Namen des Quadrille erhellet schon zur Genüge, das dieses Spiel von vier Personen gespielet werden muß. Man brauchet dazu 40. Karten, welche der Rest eines ganzen Spieles ist, von welchem man die 4 Zehner, die 4. Neuner, die 4. Achter, weil man sie nicht nöthig hat, weggethan.

Es wird nicht unrecht gethan seyn, ehe wir zur Hauptsache selbst schreiten, zu zeigen, wie der Trumpf gemachet wird.

Den Trumpf bestimmt derjenige welcher spielet, er mag nun einen König zu Hülfe rufen,

oder

oder nicht, wenn er bloß Coeur, Carreau, Pique oder Treffle nennet, die benannte Farbe ist alsdenn der Trumpf. Hier kan man im vorbeygehen anmerken, daß, wenn man sich eine Benennung des Trumpfes verspricht, z. E wann man Pique anstatt Treffle nennet, Pique Trumpf ist, ungeachtet das ganze Spiel in Treffle ist. Gleichergestalt ist, wenn man zwo Farben nennet, die zuerst benannte unstreitig Trumpf. Denn in diesem Spiel wird das falschsprechen sehr hart bestraffet. Es wird auch nicht undienlich seyn, zu erinnern, daß, so angenehm dieses Spiel sonst ist, es sogleich ganz abgeschmackt wird, sobald man von dem Spiel redet; Will man daher Vergnügen haben, so muß man nicht das geringste Wort, deß das Spiel betrifft, reden, sondern jeder muß nach seinem Kopfe, und wie er aus seinen Karten urtheilet, spielen.

Es darf niemand verlangen, daß man ihm den Stich lassen soll, noch sich helffen lassen, ein jeder der spielet, muß so wissen, was er zu thun hat.

Hier ist es Zeit, das Gesez anzuführen, wodurch man die Ceremonien, welche sich bey Ziehung der Pläze ereignen, aufgehoben hat. Es ist durchgehens eingeführet, daß der, welcher am lezten in das Zimmer tritt, zuerst den Plaz zieht, und so auch die übrigen. Die Prizen oder der Einsaz (Enjeux) bestehet aus 20. bis 30.

Mar-

Marquen (Fiches) nachdem es den Spielern gefällig ist. Dieses gehet das Spiel eigentlich nichts an. Die Fiche kan auch viel oder wenig gelten. Es kommt hier alles auf die Willkühr der Spieler an, welche ihr Spiel darnach einrichten müssen, nachdem sie hoch oder niedrig spielen wollen.

Wann man nun die Pläze gezogen, und gesehen, wer mischen soll, ausmacht, wie hoch man spielen will, und bestimmt hat, wie viel man Touren zu machen gesonnen ist, welche meistentheils bis auf 10. und durch Beschneidung (ecornant) einer Karte bezeichnet werden: so läßt der, welcher mischen muß, auf der linken Hand abheben, und giebt jedem 10. Karten, zweymal 3; und einmal 4. Es stehet dem, der gemischelt hat, völlig frey, ob er die 4 Karten zum erstern oder zweytenmal geben will; jedoch darf er auch nicht nur eine oder zwey Karten auf einmal geben, wie einige Spieler ohne Ursache verlanget haben.

Wann sich zu viel oder zu wenig Karten finden, so ist das Spiel falsch und man muß auf ein neues geben. Eben so ist es zu halten, wenn zwo Karten von einerley Art vorkommen, z. E. zween Coeur-Sechser oder andere. Nur muß man dieses gewahr werden, ehe das Spiel ganz hinauß gespielet worden ist. Denn wenn bereits alle Karten ausgeworfen sind, das Spiel bezahler

let und schon auf ein neues abgehoben worden, so gilt das Spiel so wohl als die vorhergehenden. Es muß auch aufs neue gemischet werden, wenn sich eine Karte bey dem Ausgeben umgekehrt fände. Denn dieses könnte dem, der sie bekäme sehr nachtheilig seyn, weil man hier keine Karten wegwerfen darf. Sollten sich nun mehrere umgewendet haben, so muß dieses um so viel mehr geschehen.

Die, welche vergeben, dürfen keine Straffe geben, sondern nur aufs neue mischen. Nachdem nun jeder seine 10. Karten empfangen, so muß der, welcher dem Mischenden zur Rechten sizet, wann er bey Durchsehung seiner Karten, wahrgenommen, daß er ein Spiel in Händen hat, fragen, ob man spiele, oder wenn er nicht spielen kan, passen. Uud so machen es auch die übrigen dreye. Alle 4. können passen. Allein da kein Spiel ganz verpaßt werden darf, so muß der, so die Spadille hat, mit Ruffung eines Königs spielen, er mag dieselbige nun selbst gezeiget oder angegeben haben.

Das Spiel mag nun auf diese Art gespielet werden, oder einer von den Spielenden mag nur anfragen, so nennet derselbige, wenn niemand ohne Hülfe spielen will, seinen Trumpf, und ruffet seinen König bey seinem eigentlichen Namen. Alsdenn spielt der erste in der Ordnung aus, der, welcher den Stich gemacht hat,

spielet

spielet eine andere Karte aus, und so gehet es fort, bis das Spiel gewonnen oder geendiget ist. Alsdenn zehlet ein jeder seine Stiche. Wenn der l'Hombre, das ist, der, welcher spielet, 6 Stiche hat, die dazu gerechnet, die sein geruffener König gemacht hat, so haben sie gewonnen und man bezahlt ihnen das Spiel, die Consolation und die Matadors, wenn sie welche haben, sie theilen das gesezte und die Beten mit einander, wenn [illegible]ige da sind.

Wenn sie aber nicht mehr denn fünf Stiche machen, so ist es Remise, und sie bezahlen das Bete, so wohl von dem Saz, als von dem, was noch von vorher darinnen stehet. Gleichergestalt müssen sie auch die Consolation und die Matadors, wenn sie welche haben, eben so wie das Bete zu gleichen Theilen zahlen. Machen aber beyde nicht mehr als 4. Stiche und darunter, so haben sie das Spiel Codille verlohren. In diesem Falle zahlen sie an ihrem Gegner was diese ihnen würden gezahlet haben, wenn sie gewonnen hätten, nemlich das Spiel, die Consolation, die Matadors und das Bete von dem was in dem Spiele stehet. Die, welche Codille gewonneu haben, theilen sich in das, was in dem Bort stehet.

Das Bete und was bezahlt werden muß, wird zu gleichen Theilen bezahlt, die Helfte von dem, welcher ruft, und die andere von dem, der geruffen

worden, sowohl wann das Spiel Codille, als wenn es remise verlohren gegangen. Nur muß der, welcher den König gerufen hat, oder eigentlich der l'Hombre, mehr als 3 Stiche machen. Denn sonst ist der geruffene nicht nur frey das halbe Bete zu bezahlen; sondern auch das Spiel, die Consolation und die Matadors, wenn es welche giebt. Welches alles der l'Hombre, der nicht 3 Stiche macht, allein thun muß.

Dieses gilt sowohl bey Codille als Remise, um die Spieler zu verbinden, daß sie kein verwegenes Spiel entriren.

Ja es giebt Häuser, wo man 4 Stiche erfordert, wenn man nicht das ganze Bete allein bezahlen soll.

Es giebt doch unterdessen einen Fall, wo der l'Hombre, wenn er gleich nicht mehr als einen Stich machet, das Bere nicht allein bezahlen darf. Dieser ist, wenn er wegen der Spadille spielen muß. Wenn nemlich alle Spieler gepaßt und er demnach zu spielen gezwungen ist, so wäre es unrecht, wenn er 3 oder 4 Stiche machen müßte, daher soll hier der, welcher geruffen worden, alles zur Helfte mit bezahlen.

Wer mit der Spadille spielen will, muß zuvor passen, ehe er sie nennet, denn wenn er nicht gepasset

passet hätte, so würde er in allem so gut angesehen, als wenn er frey gespielet hätte, wenn er auch das schlechteste Spiel in Händen hätte.

Wer einmal gepasset, kan nicht wieder spielen, und wer einmal hat spielen wollen, der muß es nothwendig thun, wenigstens, wenn nicht einer ohne Hülfe spielen will. Wer alle 4 Könige hat, kan eine Dame dieser Könige ruffen, nur die nicht, welche Trumpf ist. Wer einen oder mehrere Könige hat, kan einen von den Königen ruffen, die er hat. Allein alsdann muß er 6 Stiche allein machen, und gewinnet und verlieret auch allein. Man kan niemalen den König von der Farbe ruffen, in welcher man spielet.

Man kan niemalen von seinem Freund, der der geruffene König ist, verlangen, daß man ihn stechen lassen solle (demander gano) noch ihm helffen lassen. Man darf niemalen ausser der Ordnung werffen, doch darf man widrigenfals kein Bete bezahlen.

Wann der geruffene König zuerst ausspielet, so muß er in Trumpf Spadille, Manille, Basta, oder selbst den geruffenen König auswerfen, damit er sich als Freund zu erkennen gebe, dann es ist zu befürchten, daß wann ihn der l'Hombre nicht kennet, er ihm die übrigen Könige, welche er etwa hat, absticht, und sodann darüber nicht

auf das Tout gehen kan. Ja der Aini kan angehalten werden das Bete zu sezzen, wann man eines Betrugs in seinem Verfahren gewahr wird.

Es ist nicht erlaubt seine Karten zu zeigen, es sey denn das Spiel herum gemacht worden. Auch selbst da nicht, wann man es schon Codille gemacht hätte, ehe das Spiel ausgespielet worden, weil man nicht weiß, ob nicht der l'Hombre das Spiel allein bezahlen muß.

Hat der l'Hombre oder der geruffene König seine Karten gezeiget, ehe sie noch 6 Stiche gemachet, vielleicht weil sie schon gewonnen zu haben glaubet, und es ist nur noch auf einige Weise möglich die Stiche zu verhindern, so können sie die Mitspieler zwingen ihre Karten so zu spielen, wie sie es verlangen.

Wann man ohne König spielet, so darf man nichts als den Trumpf benennen.

Wer ohne zu ruffen spielet, muß allein 6 Stiche machen, wenn er gewinnen will. Denn alle Stiche, welche die andern Spieler machen, werden gegen ihn zusammen gethan, und seine Gegner müssen einander in die Hände spielen und ihr möglichstes anwenden, daß er verliehre.

Wer ohne Hülfe spielet, hat das Vorrecht zu spielen, vor dem, welcher einen König ruft.

Wenn

Wenn aber der, welcher anfragt, selbst ohne Beystand spielen will, so hat er die Vorhand vor dem, der ihn dazu nöthiget. Und dieses sind die 2 Arten ohne zu ruffen zu spielen, welches man forciren nennet. Gleich wie der, so unangefragt spielet, seinen Gewinst mit niemand theilet, also bezahlt er auch allein, wenn er verlieret. Hat er es Remise verlohren, so bezahlt er das Bete, und einem jeden seiner Mitspieler die Consolatiou, das Solo und die Matadors, wenn er welche hat. Ist das Spiel Codille verspielt, so bezahlt er gleichfals das Bete, und einem jeden so viel, als man ihm hätte bezahlen müssen, wenn er es genonnen hätte; Die, welche Codille gewinnen, theilen das, was im Pott stehet, unter sich. Wenn eine Marque (Jetton) übrig bleibt, so bekommt sie derjenige, von denen dreyen, welcher in dem nächsten Spiel die Spadille oder den höchsten Trumpf hat. Eben so verhält sichs auch, wenn der welcher angefragt hat, einen König ruft, den er selbst hat, er gewinnt und verspielt allein, wie wir schon oben erinnert, ausser das Solo, welches er weder bezahlt, noch bezahlt bekommt, ob er schon allein gespielet hat.

Wer ohne Beystand spielet, muß seinen Trumpf benennen, wenn er ein sicheres Spiel haben will. Thut er dieses nicht, so verschlimmert er sein

Spiel ungemein, denn wenn er ohne anzufragen bloß spricht: Ich spiele; so kan einer von den drey Mitspielern eine Farbe nennen, welche er will, und so dann ist jener gehalten darinn zu spielen, ob er gleich nicht ein Blat in dieser Farbe hat.

Wer einmal angefragt hat, kan nicht mehr Solo spielen, es wäre denn, daß er darzu forciret würde, in welchem Falle er die Vorhand vor dem, der ihn forciret, hat. Man ist nicht gezwungen zu stechen, wann man die ausgespielte Farbe nicht hat, auch nicht darüber zu stechen, wann man es gleich könnte. Es bleibt dieses dem Spieler anheim gestellt, selbst wenn er der lezte wäre und der Stich dem l' Hombre gehörte. Doch muß man, so lange man die gespielte Farbe hat, allezeit angeben, sonst würde er die Farbe verläugnen. Wer eine Karte aus seinem Spiele gezogen, und sie umgekehrt auf den Tisch geleget hat, ist schuldig sie liegen zu lassen, wenn sie sonsten dem Spiel hätte Nachtheil bringen können, oder dadurch seinem Freunde Nachricht gäbe, besonders wenn es ein Matador ist.

Wer Solo spielet, ist eben so wenig an dieses Gesezze gebunden, als er sich selbst zum Könige anruffet. Man darf frey die Stiche der andern umwenden, und zehlen, was gespielet worden, um so und nicht anderst zu spielen. Wer anstatt

die

die Stiche, so vor dem Spieler liegen, umzuwenden, sein Spiel umwendet und sieht, oder den andern zeiget, bezahlt das Bete halb mit dem, welchem die umgewendeten Karten gehören.

Wer seine Farbe verläugnet, bezahlet das Bete, so oft er dieses thut und davon überwiesen wird.

Wenn man die Farbe verläugnet haben soll, so muß der Stich bereits zusammen gethan seyn, oder der so verläugnet hat, muß schon auf das folgende Ausspielen geworfen haben. Sonst kan er seine Karte wieder zurück nehmen. Wenn man das Verläugnen, ehe noch das Spiel ausgespielet worden, gewahr würde, und es grossen Nachtheil verursachen könnte, so muß man die Karten wieder zurück nehmen, und von dem Stiche wieder zu spielen anfangen, wo man die Farbe verläugnet hat. Wenn aber alle Karten schon ausgespielet sind, so bezahlt man zwar das Bete, allein man nimmt die Karten nicht wieder zurück. Es wäre denn, daß man in einem Spiel öfters die Farbe verläugnet, wo man die Karten wieder zurück nehmen könnte, wann sie noch nicht untereinander geworfen worden.

Wann in einem Spiel viele Beten zugleich bezahlet worden sind, so gehen sie miteinander, wenn es bey dem Anfang des Spiels nicht anders ausgemacht worden. Die grösten Beten gehen allezeit voraus, wann es mehrere giebt. Das

Tout oder eine Vole machen; heißt alle Stiche allein nehmen, so wohl wenn man Solo oder mit Hülfe eines Königes gespielet hat.

Die Vole gewinnt nicht mehr als man ausgemacht hat. Sie ziehet den blosen Einsaz, und hat nichts von den Beten zu fordern, welche nicht gelten. Man gehet auf das Tout, so wohl wann man Solo als mit einander Anfrage spielet, wann man, nachdem man schon die 6 ersten Stiche gemacht, noch weiter spielet. Kan man das Tout nicht machen, so bezahlt man eben so viel, als man bekommen hätte, wenn man es hätte hinaus gebracht.

Der oder die, so auf Tout vergeblich gegangen sind, ziehen den Saz, und lassen sich Spiel, Consolation, Solo, wenn es statt hat, und Matadors bezahlen, wenn sie welche haben.

Wenn man auf das Tout gegangen ist, so ist es nicht, wie im l'Hombre, erlaubt seines Freundes Karten zu sehen. Man kan nicht auf das Tout gehen, wenn sich der geruffene König nicht zu erkennen gegeben.

Wer mit der Spadille forcée spielen muß, darf es nicht auf das Tout antragen.

Hier bey dem Tout muß man besonders das Stillschweigen wohl beobachten. Es ist nicht erlaubt das geringste Zeichen zu geben, oder ein

Wort

Wort zu reden, um dem Freund zu erkennen zu geben, ob er auf das Tout gehen solle oder nicht. Ja man darf nicht einmal sagen, wir haben 6 Stiche. Man muß erwarten, ob der, welcher ausspielen soll, weiter spielet, oder seine Karten zusammen wirft. Auf diese Weise und in der Ordnung muß man ohngefähr das Quadrille spielen. Unten in dieser Abhandlung wird man das Verzeichnis der Geseze in einem viel weiteren Umfang finden, daselbst kan man sich in den Fällen Raths erholen, welche in diesem Kapitel nicht ganz entschieden sind. Nun wollen wir sehen, wie man sezzen und das Spiel bezahlen muß.

Das dritte Kapitel.

Wie man sezzen und bezahlen solle.

Wer mischet, sezzet eine Marque, (eine Fiche) welche 10 Jettons gilt, ein Ueber dieses sezzet jeder bey jedem Spiel einen Jetton (eine Marque, welche 1 gilt) welcher nebst der Consolation dem gewinnenden bezahlet wird, und diese 4 Jettons rechnet man zu den Beten, die man macht.

Wenn es ein Bete giebt, so gehet dasselbe mit dem Einsaz fort und mit dem Spiele, welches jeder schuldig, ohne, daß deswegen ein jedesmaliger

liger Mischender aufhöret, seine Fiche einzusezen. Daher kommt es, daß wenn das erste Bete, wie es allezeit geschiehet, 14 ausmacht, das zweyte 42, das dritte 56 betragen muß. Wenn gleich zwey Bete auf einander folgen, so kan doch keines mehr als 14 Marquen betragen, weil nach dieser Zahl das Spiel zunimmt. Nemlich eine Fiche oder 10 Marquen sezt der, so mischet, ein, 4 Marquen betragen die Jettons, welche ein jeglicher einsezet, wenigstens wenn das Spiel nicht doppelt gilt, wie es vorzukommen pfleget, wenn das erste Bete remise ist bezahlt worden, so beträgt dasselbe 14. das andere aber 42.

Wenn das Spiel, bey welchem das erste Bete vorkommt, Codille gezogen worden, so macht das 2te Bete nur 28 aus, denn die 14 welche das Codille gezogen, dürffen nicht darunter begriffen seyn, und man darf nicht mehr verspielen, als man gewinnen kan. Aus der folgenden Tabelle wird man sehen können, wie die Bêtes nach und nach steigen.

Tabelle.

Erster Einsaz	2	3	4
14	42	56	70
5	6	7	8
84	98	112	126
9	10	11	12
140	154	168	182
13	14	15	16
196	210	224	238

Wenn das erste Spiel, bey welchem das erste Bete vorkommt, Codille gezogen worden, so siehe folgende Tabelle.

Erster Einsaz	2	3	4
14	28	42	56
5	6	7	8
70	84	98	112
9	10	11	12
126	140	154	168
13	14	15	16
182	196	210	224

Wenn man das Spiel doppelt spielet, so darf man nur die Bêtes in ihrer Ordnung verdoppeln, um sich gegenwärtiger Tabelle doch bedienen zu können, das Spiel ist eine einzelne Marque (Jetton) welche jeder Spieler bey jedem Spiel sezet. Wenn

daher

daher viele Spiele Remise geworden, so muß man so viel Jettons haben, als man Spiele Remise verlohren, welche die so verspielen entweder an die Gewinnenden, oder an die, welche das Spiel Codille gemacht, bezahlen. Denn wenn das Spiel nur Remise worden, so greift man den Saz nicht an, sondern bezahlt nur die Consolation, die Matadors und das Solo (Sans prendre) wenn es vorgekommen. Die Consolation giebt 2 Jettons, welche die bekommen, welche spielen, wenn sie gewinnen und im Gegentheil bezahlen müssen, wann sie es remise oder Codille verliehren. Eben so verhält sichs mit den Matadors, wovon jedem ein Jetton bezahlet wird. Ungeachtet es eigentlich nur 3 Matadors giebt, nemlich Spadille, Manille und Baste, so wird doch ihre Anzahl vermehret, so weit die Trümpfe welche unmittelbar auf sie folgen, in ununterbrochener Reihe fortgehen. Jeden davon wird so wohl bey Gewinn als Verlust mit einem Jetton bezahlet. Das Solo gilt gemeiniglich halb so viel als das Tout. Es wird dieses also 5 Jettons ausmachen, welche der verspielende Theil so wohl bey Codille als Remise an den gewinnenden zu bezahlen hat. Man hat hiebey zu beobachten, daß das Solo und die Matadors nicht dürfen bezahlet werden, wenn man sie nicht vor Abhebung des zweyten Spiels gefordert. Denn wenn die Karten gemischet und abgehoben worden, ohne daß man es gefordert, so hat man sodann das Recht nicht mehr es zu verlangen,

auf-

auſſer in einem einigen Falle, der in unſern Entſcheidungen erkläret worden. Siehe den Articul vom *Solo* und den *Matadors*. Das Bete, das Spiel und die Conſolation können niemals praeſcribiret werden. Man kan dieſelbige erſt nach vielen Spielen wieder fordern. Unterdeſſen kan man die Verrechnung, welche bey Berechnung der Beten etwan zu Schulden gekommen, nicht wieder gut machen, wenn das Spiel nach dem, wo das Bete, ſo zum Streiten Anlaß gegeben, bereits hinaus geſpielet worden. Siehe Entſchuldigungen bey dem Artikel vom Bete (Bete).

Wer Codille gewinnet, bekommt es auf eben die Weiſe bezahlt, wie er es hätte bezahlen müſſen, wenn er es verſpielet hätte. Die, ſo Codille gewinnen, theilen ſich in den Saz.

Das Tout wird mit einem Fiche, welche 10 Jettons gilt, bezahlt, ſo wohl an die, welche es machen, als von denen, welche es nicht hinaus bringen können. Es wird doppelt bezahlt, wenn man es ohne geruffen zu haben macht oder verliehrt, die Matadors, das Solo und das übrige des Spiels aber wird wie gewöhnlich bezahlet.

Man ſpielet gemeiniglich die lezte Tour doppelt, wenigſtens wenn man es nicht ausgemacht, daß man ſie ſimple ſpielen wolle. Die lezte Tour doppelt ſpielen heißt, den Einſaz doppelt ſezzen,

und

und das Spiel die Consolation die Matadors das Solo und das Tout doppelt bezahlet.

Die Karten werden durch eine Fiche bezahlet, welche jeder dazu hergiebt. Wer gerne hoch spielet, kan beständig doppelt spielen, wodurch die Bete, und Spiele sehr erhöhet werden. Nun ist noch übrig einige Beyspiele anzuführen, welche so wohl mit einer Anfrage, als auch Solo können gespielet werden.

Das vierte Kapitel.

Exempel einiger Spiele, welche mit der Anfrage oder Solo können gespielt werden.

Ohngeachtet man eigentlich aus der Erfahrung lernen muß, was für Spiele gespielet werden; so wird man doch den Anfängern zu Gefallen hier einige anführen.

Die erste Regel, welche den Grund der andern abgiebet, ist diese: Wenn man anfragen will, muß man wenigstens 3 sichere Stiche in Händen haben, um das Bet nicht allein bezahlen zu dürfen. Unterdessen kan man doch folgende Spiele in rother Farbe spielen.

Spiele, welche in der rothen Farbe gespielet werden können.

Manille, Basta, König, Dame, und Coeur-Sechser, zwey Piques, zwey Treffles, eine Carreau

reau, wenn man Carreau - König ruft. Man muß beobachten, daß man vorzüglich in der Farbe den König ruffen muß, wo man nur ein Faux Blat hat, denn so dann ist man in der Regel. In der Regel seyn (être en régle) heisset, wenn man die nachgebrachte Farbe des geruffenen Königs sticht. Hat man nun einige schwarze und rothe fausse Karte, so ist es besser in roth den König zu ruffen, weil man wegen der grössern Anzahl der rothen Karten bey der nachgebrachten Farbe nicht so leicht in Gefahr lauft überstochen zu werden: (einen surcoup zu bekommen). Wann man in allen Farben gleich ist, und etwa in einer eine Dame hätte; so müßte man in der den König ruffen, weil sie dadurch gut gemachet wird.

Man kan auch spielen:

Spadille, Ponte, Valet, 2 und 3, eine gardirte Dame, und 3 von einer andern Farbe, wo man den König zu der Dame ruffen muß. Gleicher Gestalt kan man spielen:

Manille, König, Dame, Valet, und Quatrieme nebst einer Force. Der König muß in der Farbe geruffen werden, wo man am wenigsten hat.

Wenn man am Ausspielen ist, und seinen König noch nicht kennet, so muß man mit dem Valet Trumpf fordern. Es ist allezeit vortheilhaft, Trumpf zu fordern, besonders wenn man einige Forçen und gute Karten hat. Denn weil die

Trüm-

Trümpfe meistentheils vertheilet sind; so werden dadurch die Könige und Damen frey gespielet. Es ist auch nüzlich Trumpf zu fordern, wenn der König noch nicht bekannt ist, weil gemeiniglich die Gegner in der Unwissenheit, wer der König seye, den falschen dafür ansehen.

Man kan dieses als eine Haubtregel merken, daß, wann der l'Hombre mit einem niedrigen Trumpf fordert, ehe noch der König bekannt ist; man allezeit nur einen mittelmäßigen Trumpf nehmen muß, damit man seinen Freund nicht nöthige uns abzustechen. Ein anders wäre es, wann man der geruffene König ist, weil man alsdann auf den niedrigen Trumpf des l'Hombre, alles was man höheres hat, sezzen muß, um sein Spiel dadurch gewiß zu machen. Man kan auch mit Dame und Valet spielen, wenn man einen König ruft, der mit der Beschaffenheit des Spiels am besten übereinkommt.

Welche Spiele in schwarzer Farbe können gespielet werden.

Baste, König, Dame, Valet, und Sechser: der König wird in der Farbe geruffen, wo man am wenigsten hat. Ueberhaubts muß man beobachten, sich so oft als möglich in die Regel zu sezzen.

Eben so kan man auch mit Manille, König, Dame und Sechser mit Hülfe eines Königs spielen,

len, nur muß man allezeit dabey in acht nehmen, was wir oben angeführet.

Eben so giebt auch Spadille, Dame, Valet, Sechser, Fünfer und eine gardirte Dame, zu der man den König ruft, ein Spiel ab. Und so gehet es auch bey König, Dame, Valet, Siebner, Fünfer und einen König.

Es giebt noch eine Menge andere Spiele, welche können gespielet werden, und die alle hier anzuführen zu weitläuftig wären. So viel ist genug, zu sagen, daß es nicht rathsam ist, zu spielen, wenn man nicht drey gewisse Stiche, oder wenn man gewinnen will, gar ihrer viere hat; weil man bey dem geruffenen König nicht 3 Stiche vermuthen darf.

Das Solo (sans prendre) verdienen besonders in Betrachtung gezogen zu werden, weil der so spielet, nicht nur nicht den geringsten Beystand, sondern auch alle 3 Mitspieler gegen sich vereiniget hat, welche ihm das Spiel verlieren zu machen suchen. Wenn man daher Solo spielen will, so muß man 6 gewisse Stiche haben, welche zu gewinnen unentbehrlich sind, wobey man sich aber auf gardirte Dame nicht sonderlich verlassen darf.

Folgende Spiele können in der rothen Farbe Solo gespielet werden.

Spadille, Manille, Ponte, König, Zweyer und Vierer, nebst einer Force.

Wenn man auszuspielen hat, so muß man dreymal auf einander Trumpf fordern, mit der Spadille, Manille und Ponte, um den andern die Trümpfe abzufordern und dadurch zu verhindern, daß man weder einen Surcoup bekommt, noch unser König abgestochen wird. Es ist auch zu beobachten, daß wenn man nicht auszuspielen hätte, sondern in der Mitte säße (être en cheville) und der erste, nachdem er schon den König gespielet, eben die Farbe nach brächte, wo man renonce hat, man entweder ein Faux Blat zu werfen, oder mit der Ponte oder dem König einstechen müßte, damit man dadurch entweder den Stich machen, oder die Baste heraus fordern könte. Wenn man diesen oder den folgenden Stich macht, so muß man mit dem Trumpf fordern, wie schon oben erinnert worden.

Man kan auch Solo spielen, mit Spadille, Manille, Basta, Valet, Vierer und Fünfer, das heist 3 Matadors fixieme, und einen Valet und Dame von einerley Farbe. Ich sage von einerley Farbe, weil dieses so gut als ein König ist. Auf diese Weise bleiben noch 2 Faux Blät-

ter

Blätter übrig, welche entweder von verschiedener oder von einerley Farbe sind. Sind sie von verschiedener Farbe so ist es rathsam, daß, wenn der König von der einen Farbe ausgespielet worden, und die nemliche Farbe nach gebracht wird, welche man nun nicht mehr hat, man das andere faux Blat zugebe. Dadurch bekommt man eine Renonce. Wird nun eben diese Farbe zum drittenmale gespielet, so muß man mit einem Matador einstechen, und dreymal mit Trumpf nachfordern: denn auf diese Weise müssen alle Trümpfe fallen. Wenn nun diese Farbe, darinn man die Dame und den Valet hat, nicht angespielet wird, so sticht man ein, und wirfft eines von diesen beyden Blättern. Einen Trumpf behält man zurück, um wieder an das Spiel kommen zu können. Endlich wirft man eines von diesen Blättern, welche übrig sind, um den sechsten Stich zu machen. Ferner kan man spielen, Manille, Basle, Ponte, König, Zweyer, Dreyer und eine Force, das ist 4 faux Matadors sixieme und ein König Faux Matadors heissen sie, weil die Spadille fehlet, um mehrere Matadors zu machen. In diesem Falle muß man eine zum zwentenmale gebrachte Farbe mit einem Faux Matador stechen, und sodann Trumpf nachfordern, um keine Surcoup zu bekommen.

Man kan noch spielen mit Manille, Ponte, König, Dame, Zweyer, Vierer, Fünfer und eine Force. Man hat in Quadrille und beson-

ders bey dem Solo wohl in acht zu nehmen, daß man so oft Trumpf auswerfen muß, als es möglich ist. Unterdessen müssen es doch die Umstände des Spiels bestimmen, wie oft dieses zu thun vortheilhaft ist. Denn wenn alle Trümpfe in einer Hand sizzen, so muß die Force des Spiels, das man hat, die Art zu spielen bestimmen. Die Erfahrung und ein guter Verstand müssen alles dieses lehren.

Folgende Spiele können in der schwarzen Farbe gespielet werden.

Weil im Schwarzen ein Trumpf weniger als im Rothen ist, so können viel kleinere Spiele gespielet werden. Dahero gehen folgende:

Manille, Basta, Dame, Valet, Sechser, und Fünfer, ein König und eine Dame troisiéme. Oder Spadille, Manille, König, Siebner, Fünfer, Vierer mit einem König, oder einer Dame und Valet von einer Farbe.

Man kan auch spielen mit Manille, König, Dame, Valet, Sechser, Fünfer, Dreyer und einem Könige.

Gleichwie auch mit Spadille, Manille, Basta, Dame, Siebner und einem Könige.

Man muß wohl beobachten, daß wenn eine Farbe zweymal gespielet, es nicht rathsam ist,

die kleinen Trümpfe abzustechen, wenigstens wenn das Spiel nicht so beschaffen ist, daß man, um es zu gewinnen, dieses unumgänglich nothwendig hat.

Ich wiederhole es noch einmal, daß das ordentliche und das sicherste Spiel bey dem Solo ist, so oft Trumpf auszuspielen, als es möglich ist. Doch muß man sich dabey nicht allzusehr schwächen, wann man andere schwächen will. Es giebt noch eine Menge anderer Spiele, welche man spielen muß in schwarzer und rother Farbe. Wenn man zum voraus versichert seyn will, ob ein Spiel zu spielen ist: so ist nichts richtigers, als wenn man beständig vor Augen hat, daß man Troz aller Bemühung seiner 3 Gegner, 6 Stiche machen muß, das andere wird die Erfahrung schon geben.

Von dem gegebenen König. (Roi rendu.)

Es giebt ausser der gewöhnlichen Art Quadrille zu spielen noch eine andere, welche man den gegebenen König (Roi rendi) nennet. Diese kommt in allen Regeln mit der erstern überein. Das einige ist ausgenommen, daß der, welcher den geruffenen König (Roi appellé) hat, denselbigen dem, so ihn ruffet, ausliefevt, und dagegen von diesem eine andere Karte bekommt. Mancher spieler dieses Spiel blos zu dem Ende, damit nicht so kleine Spiele heraus kommen können. Allein die-

ses benimmt ihm sehr viele Annehmlichkeiten welche das gewöhnliche Quadrille hat. Dahero hat auch dieses etwas gezwungene Spiel vielmehr Anhänger unter dem männlichen Geschlechte, welche zu einem ernsthaften Zeitvertreib geschickt sind, als bey dem schönen gefunden, dem es wegen der darinn eingeschränkten Freyheit nicht so wohl als das gewöhnliche Quadrille gefallen hat.

Diese beyde Spiele sind übrigens im geringsten nicht von einander unterschieden, ausgenommen, daß der welcher den gerufenen König, denselben dem l' Hombre geben darf. Und dieses verursachet folgende Regeln. Erstlich: wann der so zum Helffer angeruffen worden, ein schlechtes Spiel hat, so kan er dem l' Hombre den geruffenen König geben, dieser muß ihm dagegen eine andere Karte geben, welche ein jeder Spieler zu sehen die Erlaubnis hat.

2. Wenn der geruffene König ein gutes Spiel hat, und seinen König blos deßwegen ausliefert, um den l' Hombre verspielen zu machen, so muß er ein Bete bezahlen, obgleich der l' Hombre deßwegen nicht frey ist, ein gleiches zu thun. Wenn er das Spiel verliehrt, so muß der geruffene König 3 gewisse Stiche haben, wenn dieser Fall gelten soll.

3. Wer den geruffenen König empfangen hat, muß mit demselbigen 6 Stiche allein machen, und sind die andern 3 Spieler gegen ihn vereiniget.

Verlust und Gewinst hat er allein zu tragen.

Man kan den geruffenen König nicht ausliefern, wenn Force gespielet wird, wie es auch in dem gewöhnlichen Quadrille nicht geschiehet, mit welchem dieses Spiel in allen andern Regeln übereinkommt. Es giebt Häuser, wo man das obige Spiel spielet und den Roi d'obligation giebet.

Es geschiehet dieses also, der, welcher spielet, spielet allezeit allein, und der lezte ist verbunden zu spielen, wenn alle andere gepasset haben. Er verlangt dabey einen König, den man ihm giebt, oder die Spadille, nachdem es ausgemacht ist.

Man spielet noch ein ander Spiel, welches sehr uneigentlich Quadrille genennet wird, weil es zu dreyen Personen gespielet wird. Allein da es fast in allem mit dem Quadrille überein kommt, so hat es hier müssen angemerket werden.

Neue Zusäze vom Quadrille-Spiel.

Wenn der, welcher geruffen worden, vor dem l'Hombre ausspielen muß, und nichts als

ein Faux-Blat und einen kleinen Trumpf hat, so muß er die Faux-Farbe ausspielen, um einen Stich zu machen, wenn diese Farbe wieder angebracht wird.

Wenn er einen Matador und einen kleinen Trumpf hat, so muß er erstlich seinen König ausspielen, um sich zu erkennen zu geben, so dann nimmt er seinen kleinen Trumpf, welches dem l'Hombre anzeiget, daß er einen Matador hat, der ihn deswegen hoch absticht, und einen kleinen Trumpf nachbringt, welchen der Helffer hinter der Hand nimmt.

Wenn der geruffene König vor dem l'Hombre und zuerst ausspielet, so muß er einen kleinen Trumpf nehmen, weil ihn der l'Hombre, der nachsizt, sticht und die Ami-Farbe anbringt, diese sticht der Freund und bringt eine Faux Farbe nach, wenn er eine allein hat, oder Matadors, wenn er damit versehen ist, oder König und Dame. Nur muß er die Ami-Farbe nicht nachspielen, als wenn er sonst kein anderes Blat hat Bey dem sechsten Stich muß er dem l'Hombre ein Faux-Blat zuspielen, damit dieser stechen kan, und dadurch in den Stand gesezzet wird, auf das Tout zu gehen, wenn er Matadors und Forcen hat.

Wenn der geruffene König in der Mitten sizzet, so muß er seinen König ausspielen, so dann ein

Faux-Blat, wenn er eines allein hat, oder einen Trumpf nachbringen, wenn er damit versehen ist, hat er diesen nicht, so muß er die Ami-Farbe wieder anspielen. Ist man geruffen worden, und hat König und Dame in einer Farbe, so muß man sie spielen, wann man keine Matadors hat.

Wann man eine Farbe stechen will, die schon zum zweytenmal angebracht worden, so muß man hoch einstechen.

Wenn eine Fausse-Karte ausgespielt wird, die man mit Trumpf stechen kan, so muß man dieses thun, wenn man auch nur die Basta hätte, weil der l'Hombre oder sein Ami den König leicht davon haben könte.

Dies ist die Ursache, warum auch die, welche nicht geruffen worden, so gleich Faux-Blätter oder die Dame, wozu sie den Valet haben, ausspielen müssen. Viele Spieler spielen, wenn sie geruffen worden, sogleich Manille oder Basta. Allein da dieses auch die, so nicht geruffen worden, nachthun können, so wolte ich deßwegen diese Art nicht billigen, sondern den l'Hombre, im Fall er nicht weiß wer sein Ami ist, rathen, zu stechen.

Man muß die Farben, welche schon zweymal gespielet worden, bemerken, um sie nicht noch

einmal zu bringen, wenigstens wenn man seinem Freunde vor der Hand sizt.

Man muß niemalen ein Faux-Blat, so unser Gegner schon angebracht, noch dessen Anni-Farde anbringen.

Man muß die schlechten Karten wegwerfen, wo man den König hat, und den dritten Valet in der Farbe behalten, welche noch nicht gespielet worden, und in der man bey dem l'Hombreur Faux-Karten vermuthet.

Wenn man geruffen worden, und der Spieler läßt einen Trumpf lauffen, so mus man immer Trumpf nachwerfen, so lang man einen hat.

Wenn der l'Hombre Solo spielet, und man hat vor demselben oder gar zu erst vor demselben auszuspielen, so muß man die Farbe ausspielen, darinn man am meisten hat, wenn man nicht König und Dame von einer Farbe hat. Hat man aber nichts als Könige, so muß man warten bis ihre Farben angegeben werden, damit die Dame des l'Hombre nicht frey werden.

Wenn man hingegen dem l'Hombre in der Hinterhand sizzet, und man hat nur ein einziges Faux-Blat und einige Trümpfe, so muß man diese werfen, und wenn die Fausse-Karte von einem König vor (au-dessus) dem Spieler gestochen

stochen wird, so muß man sie nachbringen, wird sie aber dem Spieler hinter der Hand gestochen, so muß man ein anderes Faux Blat nachwerfen.

Wann der l'Hombre Solo spielet, so muß man Achtung geben in welcher Farbe er renonce hat, und dieselbige behalten und ihn überstechen. Man urtheilet von seinen Faux-Blättern nach dem König, den er abgestochen. Man muß 3 oder 4 der besten Karten, in der Farbe aufheben, worinn er die schlechte Karten und einen König vermuthen wird, und muß niemals von dieser Farbe abgehen.

Wann man nicht geruffen worden, und der erste am Spiel vor dem l'Hombre ist, so muß man einen kleinen Trumpf spielen, wenn man ihn allein hat, oder ein Faux-Blat, es mag nun dieses eine einzle Dame oder eine Fausse-Karte, davon man die Dame hat, oder eine Dame davon man den Valet hat, oder ein König seyn, dazu man den Valet nicht hat; denn hat man diesen, so muß man eine andere Karte spielen, damit es uns angebracht wird, damit man zwey Stiche machet, indem wann man den König mit der Dame nimmt, wodurch der Valet gut wird. Man muß beobachten, den Valet und die Dame wegzugeben, wann in derselbigen Farbe gespielet wird, und man das As und den Zweyer in der rothen oder den Siebner in der schwarzen Farbe hat. Denn sonst darf man diese 3 Karten nicht werfen, wenn

nicht

nicht wenigstens der l' Hombre nicht darinn sticht.

Wenn man nicht geruffen worden, und einige kleine Trümpfe oder einige Matadors hat, man sizzet auch dem l' Hombre in der Vorhand und muß ausspielen, so muß man einen solchen kleinen Trumpf ausspielen, und sollte man auch nicht mehr als diesen einigen haben. Wann man in jeder Farbe zwo Karten hat, so muß man diesen Trumpf spielen.

Wenn man ausspielen muß, und Spadille und Baste hat, so muß man eine andere Karte ausspielen, um sich in die Hinterhand zu sezzen. Denn alsdann kan man die Manille mit der Spadille stechen, und die Basta frey machen. So gehet es auch bey andern Karten, zum Exempel bey König und Valet, wenn die Dame nicht gespielet worden, und bey andern Trümpfen. Gleichergestalt, wenn gegen das Ende des Spiels der VII. und II. in Coeur und ein Trumpf übrig ist, so muß man den VII. ausspielen, damit der Valet, der übrig bleiben muß, fällt. Man mag sodann spielen was man will, so muß man noch 2 Stiche machen.

Wenn der l' Hombre hinter der Hand sizt und man hat die Manille besezt, so muß man laufen lassen, und nicht einstechen. Der entscheidende Punkt ist, sich in Trumpf und in allen

andern

andern Farben in die Hinterhand zu sezzen, wenn man einen Trumpf weiß, zwischen den zweyen, die man hat.

Wenn der l'Hombre Solo spielet und sticht 2 Könige ab, so erkennet man daraus seine Faux-Karten.

Wann man spielet, aber nicht stark in Matadors ist, hingegen aber Forcen und gardirte Damen hat, so muß man einen kleinen Trumpf werffen, um sich in die Hinterhand zu bringen und seine Könige und Damen frey zu spielen.

Wann man des l'Hombre-Ami ist, und er hat eine Farbe weggeworfen, aber 2 mal die Ami-Farbe angebracht, so muß man die Farbe spielen, welche er weggeworfen hat.

Wenn der, so geruffen worden, Manille und Basta hat, so muß er bey dem 4 Stich mit der einen einstechen, und mit der andern nachfordern. Allein zuvor muß er seine Könige gezeigt haben, wenigstens wenn er nicht einen König und einen Valet hat, denn in diesem Fall müßte er damit warten und vorher seine Matadors ausspielen.

Wann der l'Hombre die Trumpf-Dame oder den Valet ausspielet, und damit den Stich macht, so muß er Trumpf nachbringen, um zu sehen ob sein Ami die Matadors hat.

Wann der l'Hombre sogleich mit einem Faux-Blat die Ami-Farbe anspielet und sein Freund hat Spadille, Manille, troisieme, nebst König und Dame in einer andern Farbe, so muß derselbige, nachdem er mit dem geruffenen König eingestochen Spadille, Manille, den König und die Dame spielen, dieses macht 5 Stiche. Sodann muß er acht geben, ob der l'Hombre auf diesen lezten König sticht, und die Ami-Farbe oder einen Trumpf nachbringt, denn wenn der l'Hombre die Basta nicht hat, so muß er einstechen, und die Karten aufweisen. Wenn der l'Hombre den sechsten Stich laufen läßt, so ist dieses ein Anzeigen, daß man auf das l'out gehen soll.

Wenn man auf das Tout gehen will, so muß man mit der Spadille fordern, damit die Manille und Basta fallen, wenn man sie nicht hat. Denn wenn sie der Ami allein gehabt hätte, so würde er sich schon vor dem sechsten Stiche gezeiget haben. Wenn der l'Hombre die 2 schwarze As hat, so muß er gleich einen kleinen Trumpf ausspielen, um sich hinter die Hand zu sezzen. Fordert er sodann mit der Spadille, so fällt gemeiniglich die Manille. Spielet er auch ohne die 2 schwarzen As, so muß er doch mit einem kleinen Trumpf fordern, wenn er auszuspielen hat. Um das Tout zu verhindern, muß man auf die Farbe acht geben, in welche der l'Hombre und sein König nicht abgestochen haben, um darinnen die guten Karten aufzubehalten und be-

sonders die, worinn euer Freund nichts hat, und wo die Dame und der Valet schon gefallen sind.

Wenn die Karte zum Tout ausgespielet worden, so muß die Gegenparthey und die 4 Karten hatten, auf diese Karte ihre Könige und Dame von der Farbe, welche weggestochen worden, zuwerfen, hingegen müssen sie einen dritten Valet in einer andern Farbe behalten. Der andere behält das Basta-Blat von der Farbe wo der König und die Dame gespielet worden, weil dieses der Faux-Brief ist, auf welchen die Vale unternommen worden.

Der l' Hombre muß wohl beobachten, ob sein Ami, nachdem er gestochen hat, ein anderes Faux-Blat nachbringt, das ist, daß er muß in dieser Farbe einstechen, und muß dieselbe so gleich wieder anbringen, als er zum Stiche gekommen ist.

Wenn der geruffene König ein Faux-Blat ausspielet, und der, so dasselbe sticht, gegen den l'Hombre ist, so muß derselbe sodann einen kleinen Trumpf nachbringen, wenn sein Freund in der Hinterhand sizzet, damit der Trumpf des gerufenen Königs falle, welcher so dann nicht mehr stechen wird.

Gesez-

Gesezze des Quadrille Spiels.

I.

Es ist nicht erlaubt die Karten anders zu geben, als zu 4. und zu 3en, doch stehet es dem, der mischet, frey; ob er mit 4 oder mit 3 anfangen will. Findet er im Ausgeben eine oder mehrere umgekehrt, so muß er aufs neue mischen.

II.

Wann in dem Spiel zu wenig oder zu viel Karten sind, so mischet man auf.

III.

Wenn zwo gleiche Karten da sind, und man merket es, ehe das Spiel ausgespielet worden, so ist das Spiel falsch. Sind aber alle Karten schon ausgespielet worden, so gilt das Spiel so gut, als die vorhergehenden.

IV.

Wer vergiebt, mischet auf ein neues, bezahlet aber kein Bete.

V.

Wenn der Spieler, es mag nun dieses Solo oder mit einem Beystande geschehen, eine andere Farbe als er in seinem Spiele hat, oder zwo

Far-

Farben benennet, so ist die erste, so er benennet hat, Trumpf, ohne daß er sein Wort zurück ziehen kan.

VI.

Wer spielet, muß seinen Trumpf bey seinem ordentlichen Namen benennen, gleichwie auch den König, den er zu Hülffe rufft.

VII.

Wer einmal gesagt hat, ich passe, kan nicht wieder spielen, es müßte denn wegen seiner Spadille Force seyn.

VIII.

Wer einmal angefragt hat, muß nothwendig spielen.

IX.

Wer einmal angefragt hat, kan nicht Solo spielen, wenn er nicht dazu forciret wird.

X.

Wer angefragt, hat die Vorhand Solo zu spielen, vor dem, der ihn dazu forciret.

XI.

Wer alle 4 Könige hat, kan eine Dame von diesen Königen zu Hülffe ruffen.

XII.

Man kan weder den König noch die Dame in Trumpfe zu Hülffe ruffen.

XIII.

Wer einen oder mehrere König hat, kan einen von den Königen ruffen, die er hat. Alsdenn ist er verbunden 6 Stiche allein zu machen, um zu gewinnen. Er theilet auch Gewinn und Verlust mit niemanden.

XIV.

Man darf niemalen von seinem Freunde verlangen, daß er uns den Stich lassen solte, noch ihme helfen lassen.

XV.

Man darf nicht ausser seiner Ordnung werfen, doch zahlt man im Uebertrettungsfall kein Bete.

XVI.

Wenn unterdessen der, so den geruffenen König hat, nicht am Ausspielen ist, und doch Trumpf mit Spadille, Manille, Baste fordert, oder seinen König ausspielte, um sich zu erkennen zu geben, so kan er nicht auf das Tout gehen. Ja wenn man einigen Betrug bey ihm

gewahr würde, so könte er wohl gar angehalten werden, ein Bete zu sezzen.

XVII.

Wer aus seinem Spiel eine Karte gezogen, und sie als ausgespielt offen auf den Tisch gelegt hat, muß dieselbige liegen lassen, wann er durch ihre Zurücknehmungen Schaden verursachen, oder seinen Freund Nachricht geben könte, besonders wann dieses ein Matador ist. Wer aber Solo spielet oder sich selbst zu Hülfe rufft, ist an dieses Gesez nicht gebunden.

XVIII.

Wer die gespielte Farbe nicht hat, ist nicht schuldig zu stechen, noch über die gespielte Karte zu werfen, ob er gleich könnte.

XIX.

Man darf der andern ihre Stiche umwenden, um zu sehen, was gespielet worden.

XX.

Man darf die gemachte Stiche nicht umwenden, noch laut zehlen, was da gewesen, als nur wann man zu spielen hat, weil ein jeder für sich sein Spiel zehlen muß.

XXI.

Wer anstatt die Stiche umzuwenden, welche vor einem von den Spielern liegen, dessen Karten umwendet und siehet, muß das Bete zur Helffte mit dem bezahlen, dem die umgewendeten Karten gehöret haben.

XXII.

Wer seine Karte verläugnet, sezzet ein Bete so oft er dieses thut, wenn man ihn bey jedem Falle besonders davon überführet. Sind aber die Karten schon zusammen geleget, so bezahlt er nur ein Bete, wenn er auch öffters verläugnet hätte.

XXIII.

Wenn man einen beschuldigen will, die Farbe verläugnet zu haben, so muß der Stich schon zusammen genommen seyn, oder der so verläugnet, muß schon vor das andere mal ausgespielet haben; sonst kan er, ohne einen Fehler gemacht zu haben, die Karten wieder zurück nehmen.

XXIV.

Wenn das Verläugnen dem Spiele Nachtheil bringt, und das Spiel noch nicht geendet ist, so kan man von dem Stiche an, wo die

verlaugnete Farbe vorgekommen, wieder aufs neue anfangen zu spielen. Wenn aber das Spiel schon geendet ist, so fängt man es nicht wieder von neuem an.

XXV.

Wenn der, so gefraget, was Trumpf ist, mit der Farbe einstäche, welche man ihm benennet, darf kein Bete zahlen, ungeachtet sie nicht wirklich Trumpf ist.

XXVI.

Wenn einer ohne gefragt zu haben, was Trumpf ist, mit einer Farbe einstäche die es nicht ist, und seinen Stich schon zusammen genommen hätte, muß ein Bete sezen.

XXVII.

Wer sein Spiel zeigt, ehe noch hinaus gespielet worden, zahlet ein Bete, es wäre denn, daß er Sans prendre oder Solo spielet.

XXVIII.

Wenn viele Bêtes in einem Spiele bezahlt werden, so gehen sie mit einander, wenn es nicht anders ausgemacht worden.

XXIX.

Die stärksten Bêtes werden allezeit zu erst gespielet.

XXX.

Die 3 Matadors müssen nicht auf einen kleinen Trumpf fallen.

XXXI.

Der niedrige Matador muß auf den höhern fallen, wann dieser ausgespielet worden.

XXXII.

Der höhere Trumpf kan den niedrigen nicht zu fallen zwingen, wenn er nur auf einen kleinen Trumpf eingestochen hat.

XXXIII.

Man kan die Matadors und das Solo nicht mehr bezahlt verlangen, wann für das nächste Spiel schon gemischet und abgehoben ist. Es müßte denn seyn, daß man übertriebener Weise so schnell mischete und abhübe, daß man nicht Zeit dazu hätte. In diesem Fall darf man das Solo, die Matadors und das Spiel, welches man noch schuldig, fordern; wann man nichts für das Spiel und die Consolation von keinem Spieler erhal-

ten

ten hat. Hat man aber selbst gemischet oder abgehoben, so darf man sodann nichts mehr fordern.

XXXIV.

Wenn einer Solo mit Matadoren spielet, und nicht alle verlanget, so darf man ihm nicht mehr bezahlen, als er verlanget.

XXXV.

Wer an statt Solo zu fordern, Matadors fordert, die er nicht hat oder umgekehrt, kan das nicht bezahlt verlangen, was wan ihm wirklich schuldig ist, weil dieses Spiel eine förmliche Erklärung erfordert. Wer mit einem Beystande spielet, den betrifft dieser Unterschied nicht.

XXXVI.

Wenn einem von den Spielern die Matadors bezahlet worden, so haben die andern das Recht, sich solche auch bezahlen zu lassen, wann sie solche auch nicht gefordert hätten.

XXXVII.

Die Matadors werden nicht bezahlt, als wenn sie in der Spieler Hände sind, sie mögen nun allein oder mit Hülfe spielen.

XXXVIII.

Wer Solo spielet, muß seinen Trumpf benennen, wenn er gleich ein gewisses Spiel in Händen hat.

XXXIX.

Das Spiel, das Bott, die Consolation und Bete können nicht praescribiret, sondern nach vielen Spielen erst gefordert werden.

XL.

Wenn man sich in den Beten verzehlet, so kan man sie nicht wieder zurücke nehmen, wann schon ein Spiel, nach dem sie gezogen worden, gespielet worden.

XLI.

Wann der oder die so spielen, alle Stiche machen, so bezahlt man ihnen so viel, als für das Tout ausgemacht worden.

XLII.

Die Vole ziehet die Bêtes nicht, die nicht zum Spiel gehören.

XLIII.

Wer auf das Tout gehet und kan es nicht hinausführen, bezahlt so viel als er gewonnen, wenn er es zu Stande gebracht hätte.

XLIV.

Wann man nach den 6 ersten Stichen, die Karten zu dem siebenden auswirft, so ist man aufs Tout gegangen, man mag nun Solo oder mit Hülffe spielen.

XLV.

Wenn man einmal aufs Tout gegangen, so kan man es sich nicht wieder reuen lassen.

XLVI.

Wer in das Spiel redt, um seinen Freund aufzumuntern, kan nicht auf das Tout gehen.

XLVII.

Wer seinen Freund vom Tout abschröckt, bezahlt ein Bete.

XLVIII.

Man darf nicht einmal seinem Freund sagen, daß man 6 Stiche hat, wenn er am Ausspielen ist.

XLIX.

Die, welche den Saz vertheidigen, dürfen einander ihr Spiel nicht offenbahren, ungeachtet die Vole schon unternommen worden, und

weder die einen noch die andern dürfen ein Wort reden, so das Spiel angehet.

L.

Wer wegen der Spadille spielen müssen, darf es nicht auf das Tout antragen.

LI.

Wenn sich der geruffene König nicht entdecket, so kan man nicht aufs Tout gehen.

LII.

Man kan, wenn der geruffene König nicht erschienen ist, bis auf die lezte Karte spielen, ohne in die Straffe derer, so die Vole nicht hinausbringen, zu verfallen.

LIII.

Wenn einer das Tout gemacht, ohne seinen König entdecket zu haben, würde deswegen nicht bezahlet werden, gesezt, daß er auch die Dame davon angespielet und damit einen Stich gemachet hätte, denn es kan geschehen, daß der, so den König hat, aus Versehen gewonnen, und der, so in der Mitte sizt, den Valet in der Farbe angespielet, wo er den König hat, (faire l'in pace) weil die Dame den König noch nicht anzeigt.

LIV.

Ungeachtet einer, so auf Tout gegangen, dasselbige nicht ausführen können, so gewinnt er doch das Spiel, das Pott, die Beten, wenn welche bey dem Spiele sind, und läst sich Spiel, Consolation, die Matadors, wenn er welche hat, und Solo bezahlen.

LV.

Die, welche in dem Quadrille das Contre anführen, geben dem, der solches spielen wollte, den Vorzug vor dem, so in der Vorhand blos Solo spielet.

LVI.

Wenn der, so Solo spielet, sich anheischig gemacht, aufs Tout zu gehen und thut es nicht, so muß er einem jeden die Vole bezahlen, hingegen bekommt er nichts für das Solo, noch für die Matadors, wenn er welche hat, noch selbst für die Consolation, noch für das Spiel, auch ziehet er das Pott nicht. Allein er darf auch kein Bete sezzen, wenn er das Spiel nicht verlohren, denn in diesem Fall bezahlet er jedem, ausser des verlohrnen Touts, was ihm von dem Spiel zukommt, und bezahlt zum Bete so viel als im Pott stehet.

LVII.

LVII.

Wenn der, so spielet, nicht 3 oder 4 Stiche macht, nachdem es ausgemacht worden, sezt er das Bete allein, und bezahlt alles allein, was zu bezahlen ist. Und wenn er gar keinen Stich macht, so bezahlte er über dieses an seine zwey Gegner, so viel als die Vole beträgt, aber nicht an seinen Freund, damit dieser nicht durch diesen Gewinn angereizet werde, gegen den zu spielen, dem er, wenn das Spiel recht schlecht aussiehet, helfen sollte.

LVIII.

Wenn man mit dem gegebenen König spielet so muß der, dem der König gegeben worden, allein 6 Stiche machen. Ja er trägt Gewinn und Verlust alleine.

LIX.

Wenn einer, der die Parthie angefangen hat, dieselbige nicht hinaus spielen will, der ist alles, was in dem Spiel zu verlieren ist, und die Karten zu zahlen schuldig.

LX.

Wenn man wichtigen Geschäften obzuliegen hätte, so könte man die Partie ausezen: Man müsse dabey merken, wie das Spiel gestanden, wann die andern Spieler übereingestimmet.

Neue Entscheidungen

über Schwierigkeiten und besondere Fälle, welche bey dem Quadrille vorkommen können.

Erster Artikel.

Vom Geben.

Wenn sich eine Karte umgewendet findet, es mag nun bey dem Geben seyn, welche es will, so muß man aufs neue mischen. Dann es ist nicht billig, daß ein Spieler den Nachtheil trage, daß man seine Karte kenne, weil ihm dieses sehr schädlich seyn kan, er mag nun Solo spielen oder einen König ruffen, oder bloß das Spiel vertheidigen. Sonsten wäre das Gesez nicht gegen alle gleich, wenn die umgewandte Karte, welche einer von den Spielern bekommt, angenommen, und das Spiel für gültig angesehen würde: da doch, wenn dieser Fall noch 2mal bey dem zweyten und dritten Spieler vorkäme, dieses Spiel nicht gelten könte, und als falsch angesehen würde. Und dem ungeachtet, hat eine solche Karte bey dem zweyten und dritten Spieler keine andere Würkung, als die erste bey dem haben kan, der sie hat. Weil dahero zwo oder drey umgewandte Karten, welche an verschiedene Spieler kommen, das Spiel falsch machen, so ist es billig, daß eine ei-

nige von der Art, gleiche Wirkung verursache. Es ist nicht erlaubt die Karten anders zu geben, als zu dreyen und vieren, wie es einige Spieler, aber mit Unrecht, verlangen. Denn weil man in allem, wo es nur möglich ist, dem l'Hombre Spiel folget, wo die Karten nothwendig, zu dreyen und dreyen müssen gegeben werden; so ist es nicht billig, sich von diesem Gesezze zu entfernen, um so mehr, da es sehr vernünftig ist, und dem Mißbrauche abhilft, welche daher entstehen könte, wenn jeder die Karten nach seinem Gutdünken geben könte, weil betrügerische Spieler gemeiniglich die Karten kennen.

Der zweyte Artikel.

Von der Art zu ruffen.

Die Meinung, welcher etliche Spieler beygethan sind, daß wer alle 4 Könige habe, passen solle, wenn er nicht Solo spielet, ist der Freyheit des Quadrille-Spiels zuwieder. Und der Vernunft nach muß er spielen und dazu entweder eine Dame oder einen von seinen Königen ruffen. Denn es ist durchgängig beliebt, daß wer ein Solo nicht wagen will, einen von seinen Königen ruffen kan, oder eine Dame, wenn sie nur nicht ein Trumpf ist.

Wenn man eine Dame ruffen will, so muß man alle 4 Könige haben. Und wenn man 3 Kö-

nige

nige hätte, nur den in Trumpf nicht, so muß man entweder einen von seinen Königen ruffen oder passen.

Der dritte Artikel.

Von der Art die Karten zu spielen.

Gleichwie die Straffen in allen Gesellschafts-Spielen, in keiner andern Absicht auf die Fehler gesezzet, als dem Mißbrauche vorzubeugen, welchen der Betrug einführen könnte; so hat man vor gut befunden, bey den nachfolgenden Fällen scharf zu seyn, weil man sich leicht derselbigen mißbrauchen könte, wenn sie anders beurtheilet würden.

Wer aus seinem Spiel eine Karte gezogen, und sie als ausgespielt offen auf den Tisch gelegt hat, muß dieselbige liegen lassen, wenn er durch ihre Zurücknehmung einen Schaden verursachen, oder seinem Freunde dadurch Nachricht geben könte, besonders wenn dieses ein Matador ist.

Dieser Fall betrifft eben so wohl die, so nur die Boule vertheidigen, als die so spielen.

Wer aber sans prendre oder allein spielet, wenn er sich selbst rufft, ist an dieses Gesez nicht gebunden, weil er keinen Vortheil davon ziehen kan, wenn er seine Karte weiset. Wenn der, so den geruffenen König hat, nicht am Ausspie-

len

len ist, und doch Trumpf mit Spadille, Manille, Baste fordert, oder selbst seinen König ausspielte, um sich als Freund zu erkennen zu geben, weil er fürchtet, daß der l'Hombre ihm seine übrige Könige abstechen möchte, kan nicht auf das Tout antragen, ja er muß so gar ein Bete sezzen, wann die gewiesene Karte ein zweifelhaftiges Spiel gewinnen macht.

Das vierte Kapitel.

Vom Versehen und Zufällen.

Die Freyheit welche man in dem Quadrille hat, die gemachten Stiche nachzusehen, kan zu einem Fehler Anlaß geben, welcher von zweyen Spielern herkommt, davon ihn der eine macht der andere verursachet, deßwegen ist dieser Fall auf folgende Weise entschieden worden. Wer anstatt die Stiche umzuwenden, welche vor einem von den Spielern liegen, dessen Karten umwendet und sie siehet, oder den andern Mitspielenden zeiget, muß das Bete zur Helffte mit dem zahlen, dem die umgewendeten Karten gehören. Der eine bezahlet dieses, wegen seiner Unachtsamkeit, und der andere wegen seiner Nachläßigkeit, weil man so lange das Spiel währet, beständig die Karten in der Hand haben solle. Dieses Gesez ist um so viel nüzlicher, da es vielen Mißbräuchen abhilft. Denn erstlich verhindert es die Fallstricke, welche man dem legen könte, so das Spiel nachzehlen wollte,

wollte, wenn man seine Karten neben die gemachten Stiche legte. Sodann begegnet es auch dem Betrug derer, welche unter dem Schein das Spiel nachzuzehlen, die Karten der Mitspieler ansehen, so entweder von ungefähr oder aus Versehen auf dem Tische liegen.

Der fünfte Artikel.

Vom Karten-Verlaugnen.

Wer seine Karte verlaugnet, ist nicht schuldig ein Bete zu sezzen, wenn auch der Stich schon von der Tafel aufgehoben wäre, er es aber gewahr würde, und verhinderte, daß der Stich nicht niedergeleget würde. Denn wenn dieses der, so den Stich gemacht, schon gethan hat, so muß er ein Bete bezahlen.

Er muß auch das Bete sezzen, wenn der Stich mit einer andern Karte von dem bedecket worden, dem er gehöret. Wenigstens wenn er es nicht sogleich und ehe wieder ausgespielet worden, selbst anmerkete. In welchem Fall er seine Karte zurück nehmen, und kein Bete bezahlen dürfte. Das hiese nicht Farbe verläugnet, wenn einer, dem man gesagt, Trumpf wäre in dieser Farbe, weil er die gespielte Farbe nicht hat, mit der Farbe einstäche, die man ihm als Trumpf angeben; Allein er könte seine Karte nicht wieder zurücke nehmen, und der Stich käme an den, dem

er von Rechtswegen gehörte, weil es unbillig wäre, die Unschuld wie den Betrug zu bestraffen, oder was davor kan gehalten werden. Wenn einer, ohne nach dem Trumpfe zu fragen, mit einer Karte die es nicht ist, einstäche und den Stich schon zusammen gethan hätte, der muß, wenn man es merket, ein Bet bezahlen, weil ein Betrug dahinter stecken könte.

Wenn einer öffter als einmal die Karte verläugnet, und man dieses nicht eher gewahr würde, bis die Stiche auf dem Tische zusammen gelegt sind, bezahlt er nicht mehr als ein Bete; Wenn er aber gleich bey dem erstenmale, als er dieses gethan, erinnert wird, und man es auch bey dem zweyten und drittenmale ahndet, so muß er so viele Bete bezahlen, so offt er die Farbe verläugnet. Ueberdas muß er seine Karten zurücke nehmen und spielen, wie es sich gehörte. Die andern Spieler aber müssen eben so spielen, wie sie bereits gespielet hatten.

Der sechste Artikel.

Von den Fehlern sein Spiel zu zeigen.

Der Fehler sein Spiel zu zeigen, ob er gleich sehr gewöhnlich ist, ist nicht um so viel weniger beträchtlicher, und wenn man ihn gestattete, könten daher allerhand Mißbräuche einreissen. Es ist daher weder denen so spielen, noch den Ge-

gen-

genspielern erlaubt, ihre Karten zu zeigen, es seye denn, daß das Spiel schon gewonnen, weil der Frennd dessen, der die Karten gezeiget, Vortheil ziehen könnte, daher muß ein solcher, so seine Karte gezeiget, ein Bete bezahlen.

Dieser Fall betrifft weder die, so Solo spielen, noch die, welche sich selbsten ruffen, weil man ihrem Spiel auf keine Weise zu helfen suchet.

Die, welche den Pott vertheidigen, dürffen auch alsdenn ihre Karten nicht zeigen, wenn sie gleich 6 Stiche gemacht haben. Dann man muß erst zusehen, ob der l' Hombre drey Stiche macht, und also nicht das Bete allein bezahlen darf, daher muß man bis auf die lezte Karte spielen.

Der siebende Artikel.

Vom Fehler des Redens bey dem Spiele.

Es ist nicht erlaubt zu reden bey dem Quadrille, es mag nun geschehen wie es will, nicht einmal zu sagen, dies ist der König; denn der, so spielet, muß dieses schon wissen, oder kan es wenigstens aus den bereits gemachten Stichen lernen. Eben so wenig darf man sagen, daß man in dieser oder jener Farbe eingestochen, und der so spielet, darf nicht darnach fragen, aber in den schon gespielten Karten kan er nachsehen.

Wer in das Spiel redet, seinem Freund zuzusprechen, kan nicht das Tout machen. Wer seinen Freund davon abmahnen wollte, muß ein Bete sezzen.

Man darf nicht einmal sagen, daß man 6 Stiche hat.

Die Freyheit, daß jeder Spieler die gemachten Stiche nachsehen darf, so offt, als es ihm gutdünket, darf nicht weiter erstrecket werden, als auf den Fall, wenn die Reihe auszuspielen an ihn kommt, denn ausser dem hat er nicht nöthig, das, was schon vorgekommen, zu wissen, um sich darnach richten zu können.

Man wird dadurch die Mißbräuche aufheben, welche offt vorkommen, wenn der, welchen die Reihe auszuspielen schon getroffen hat, oder an den sie noch nicht gekommen ist, diese oder jene Farbe nennet, weil er dadurch den, der nicht weiß was er thun soll, schlüßig macht, eine Karte eher als die andere zu spielen. Ueber dem leidet es auch ausser dem Nachtheil, den es verursachen kan, der Wohlstand nicht, dieses zu thun.

Der achte Artikel.

Vom Bete.

Das Bete kan nicht praescribiret, sondern nach vielen Spielen nachgefordert werden: Wenn

man nur beweisen kan, daß man es mit dem Spiele gewonnen, zu dem es ordentlich gehöret. Allein so verhält sichs nicht mit dem Verrechnen, welches bey Zehlung der Bete vorkommen kan, denn wenn zum Beyspiele ein Bete das 56 halten sollte nur vor 42 gerechnet worden, und der so es gewonnen hat, ohne den Ueberschuß des Verrechnens zu verlangen, so darf er es nicht mehr nachfordern, wann das folgende Spiel schon gespielet wäre, um die Weitläuftigkeiten zu vermeiden, welche ein solcher Beweiß verursachen könte. Und über dieses wäre es auch nicht billig, weil er nicht in Gefahr stünde, mehr zu verliehren, als er gewinnet.

Der neunte Artikel.

Vom Solo (Sans-prendre) und den Matadors.

Das Solo und die Matadors müssen gefordert werden, ehe man für das folgende Spiel abgehoben, sonst dürffen sie nicht bezahlet werden. Doch hat man hier eine Ausnahm für gut befunden, um den Betrug derer zu straffen, welche um die, so das Recht dieses zu fordern, in diese Umstände zu bringen, mischen und abheben lassen, noch ehe man gedacht hat, die Karten zusammen zu nehmen und folglich auch das zu fordern, was den Gewinnenden gebühret.

Wenn der, so mit oder ohne Matadors Solo gespielet hat, noch von keinem Spieler empfangen hat, was man ihm für das Spiel schuldig ist, so kan er, wenn man gleich abgehoben hat, nebst dem Spiel Solo und Matadors fordern, wenn er welche hat. Wenn einer, welcher Solo gespielet, es nicht gefordert, und selbst gegeben oder abgehoben hat, dem ist man nichts als das Spiel schuldig.

Wenn einer der Solo mit Matadors gespielet hat, aus Versehen eines an statt des andern fordert, so wird ihm nichts bezahlet, er müßte es dann ehe noch abgehoben worden, bemerken, weil dieses Spiel eine förmliche Erklärung haben will.

Wer mit einem König spielet, ist an diesen Unterschied nicht gebunden, denn weil zwey ein Spiel mit einander machen, so kan einer so wohl als der andere fordern, was man ihnen schuldig ist, ehe noch abgehoben worden. Dieses Spiel gehet allein die an, welche Solo oder allein mit Ruffung ihres eigenen Königs spielen.

Wenn einer der Solo spielet, sein Spiel zeiget, weil es nicht zu verspielen ist, ohne den Trumpf zu nennen, muß in der Farbe spielen, welche ihm einer von seinen Gegnern benennet. Wenn er seine Karten wieder zurückgenommen hat, läst er den ersten ausspielen. Dieser hat das Recht, wenn er die erste Karte ausspielet,

den Trumpf zu benennen, den er will, wenn ihn der l' Hombre nicht sebst zuvor genennet hat, oder wenn er als der erste am Spiel, Spadille oder Basta ausgespielet hat, ohne seinen Trumpf anzugeben. Denn dieses Spiel will, wie wir schon erinnert, eine genauere Erklärung haben.

Der zehende Artikel.

Von den Spielen, wo man Forcé spielet.

Wenn alle Spieler gepasset haben, so muß der, so die Spadille hat, spielen. Man kan sich leicht vermuthen, daß er kein gutes Spiel haben müsse, weil er gepasset hat. Es wäre daher nicht billig, wenn er den Gesezzen derer unterworfen wäre, welche nach ihrem Gefallen spielen, und drey Stiche machen müßte, um das Bete nicht allein zu bezahlen, wenn er auch nur einen Stich machen sollte.

Der eilfte Artikel.

Vom Contre, der Vole und Dévole.

Da das Quadrille ein Spiel nach französischer Art ist, so kan man meiner Meinung nach gar wohl das Contre bey demselbigen anbringen, welches man nach Art des Bete-Spiels bey dem l' Hombre hat einführen wollen. Welche also

dazu Lust und Belieben haben, müssen folgende Regeln beobachten. Wer Solo spielen wollte, und die Vole zu machen verspräche, hätte den Vorzug vor dem zu spielen, der ihm zwar vor der Hand sizt, aber nur schlechtweg Solo spielet.

Wenn der so Solo spielet und das Tout zu machen verspricht, es nicht machte, so müste er jeden das verlohrne Tout bezahlen, und würde ihm weder das Solo noch die Matadors, wenn er welche hat, noch die Consolation bezahlet. Ja er zöge nicht einmal den Pott, und die Beten, welche zum Spiel gehören. Doch dürffte er kein Bete bezahlen, wenn er nicht das Spiel verlöhre, denn sonst müßte er alles, die Consolation, das Solo, die Vole, und die Matadors, wenn er welche hat, bezahlen. Da dieser Fall nur sehr selten vorkommen kan, so waget man nicht viel, wenn man ihn zulässet.

Wer wegen seiner Spadille hat spielen müssen, kan es nicht auf das Tout antragen, weil ihm die Entdeckung der Spadille grossen Vortheil bringen kan.

Der geruffene König muß sich gezeiget haben, wenn man das Recht haben will, die Vole zu unternehmen, sonsten hat man, weil man keine Gefahr auf sich nimmt, auch keine Vergeltung zu erwarten.

Wenn der so spielet, gar keinen Stich macht, so macht er eine Dévole, welche er den zween

bezah-

bezahlen muß, so den Saz vertheidigen. Aber an seinen Freund bezahlet er nichts, damit sich derselbige durch diesen Gewinst nicht blenden lasse, gegen den zu spielen, dem er helfen soll, wenn sein Spiel recht schlecht aussiehet.

So strenge dieses Gesez ist, so kan es doch nicht scharf genug seyn, weil es verhindern soll, daß nicht mittelmäßige Spiele gespielet werden, und es sonsten beynahe unmöglich ist, daß der l'Hombre und sein Ami, wann sie auch noch ein so schlechtes Spiel haben, beyde zusammen nicht einen Stich machen sollten, welches genug ist die Dévole zu verhindern.

Eine durchgehends eingeführte Regel ist diese, daß die, so einmal ihre Karten gezeiget haben, nicht mehr auf das Tout gehen können. Unterdessen ist es doch auch gewöhnlich, daß wenn einer von den Spielern 5 oder 6 gewisse Stiche in seinem Spiele hat, und es zeigt, dabey aber hinzufügt, daß er auf das Tout gehe, ohngeachtet sein Ami auszuspielen hat, so muß man es gelten lassen, ohne daß es die Gegner verwehren können, doch stehet es ihnen frey, alsdenn das l'Hombre Ami spielen zu lassen, was sie wollen, damit er aus den gesehenen Karten seines Freundes keinen Vortheil ziehen könne. Dieses gilt nun, wenn die, welche spielen, noch nicht 6 Stiche haben, denn wenn sie die bereits haben, so ist nur der, welcher auszuspielen hat, im Stande das Tout zu unternehmen oder blei-

ben zu lassen, nachdem es ihm die gewöhnliche Regeln an die Hand geben. Dieser obbenannte Fall ist mit desto grösserem Rechte auf diese Weise gelindert worden, weil der, so sein Spiel zeiget, davon nicht den geringsten Nuzen hat, sondern nur das Spiel zu verkürzen suchet. Und man hält gleich alsdenn davor, daß er auf das Tout gehe, er mag es nun thun oder nicht.

Der zwölfte Artikel.

Von dem gegebenen König.

Diese Art zu spielen ist in einigen Provinzen sehr im Gebrauche. Sie folgt in allem den Regeln des Quadrille, daher wird es genug seyn, zu sagen, daß wenn der, so den geruffenen König hat, drey gewisse Stiche in der Hand hat, und seinen König dem l'Hombre ausliefert, um ihn das Spiel verliehrend zu machen, er ein Bete sezen müßte, um seine Bosheit zu bestraffen. Dieser Fall ist einmal vorgekommen, allein er wird sich gar selten mehr zutragen.

Das Quadrille mit dem Mediateur und der Favorit-Farbe (Préference.)

Es haben in Quadrille geübte Personen öffters die Ungleichheit dieses Spiels erfahren. Es

kan nemlich der, der die Vorhand hat, die andern zwingen, daß sie auch mit guten Karten passen müssen, wenn sie nicht können alleine spielen. Es trägt sich zum Exempel öffters zu, daß, wenn der erstere angefragt, der andere in seinem Spiel 3 Matadors cinquiéme im Schwarzen, und lauter Faux-Blätter hat; in solchem Fall kan er nicht spielen, und da er auch nicht vermuthen kan, daß man ihn ruffet, so muß es ihm sehr unangenehm fallen, daß er auch mit einem guten Spiel passen muß. Dieser Ungleichheit nun abzuhelfen, hat man ein Mittel ausgedacht, welches jeden Spielenden in den Stand sezet, daß er sich sein Spiel recht kan zu Nuze machen, und dieses ist die Verbindung des Mediateur und der Favorit-Farbe, wodurch das Quadrille viel interessanter und anmuthiger wird.

Die Art wie man in dem Mediateur um die Pläze ziehen soll.

Man nimmt aus einem Spiel 4 Karten, nemlich einen König, eine Dame, einen Valet, und ein As und giebt sie denen Spielern zu ziehen, man läßt gemeiniglich denjenigen, so zulezt gekommen, am ersten ziehen, dergestalt, daß der den König hat, sich hinsezt wo er will, die Dame sezt sich zu seiner rechten Hand, hernach der Valet, und endlich das As unter den König, um solchen die Vorhand zu geben; der den König hat, ziehet darauf die Favorit-Farbe.

Regeln dieses Spiels.

Diese neue Art das Quadrille zu spielen richtet sich durchgehends nach Art des gewöhnlichen Quadrille. Einerley Anzahl von Personen und Karten werden hierzu erfordert. Damit man aber die Favorit-Farbe wisse, so muß man, ehe noch die Partie angehet, eine Karte ziehen, welche die Farbe bestimmet, z. E. wenn man ein Herz gezogen, so ist die Favorit-Farbe Herz und bleibt solche in dem ganzen Spiel, eben so verhält sichs auch mit denen übrigen Farben. Der Mediateur ist ein König, welchen man von einem derer Mitspieler verlangt, wenn man sich getrauet mit seinem Spiel fünf Stiche zu machen; hat man nun den verlangten König erhalten, so ist man im Stand allein zu spielen, und 6 Lesen zu machen, darauf giebt man dem, von dem man den König bekommen, eine von seinen Karten, welche man will, und eine Fiche; ist es aber in der Favorit-Farbe, so giebt man ihm 2 Fiches. Wer in der Favorit-Farbe einen König ruffet, hat den Vorzug vor dem, der in einer von denen andern Farben einen ruffet.

Wer mit dem Mediateur spielet, wird dem vorgezogen, welcher in der Favorit-Farbe einen König ruffet; in diesem Fall, da er allein spielet, muß er 6 Lesen machen, wenn er gewinnen soll.

Der mit dem Mediateur in der Favorit-Farbe spielt, hat wieder den Vorzug vor einem andern, welcher nebst dem Mediateur in einer andern als der Favorit-Farbe spielet, er muß solche dann allein spielen und folglich, wenn er gewinnen will, solo lesen machen. Wer Solo (Sans-prendre) spielet in einer andern als der Favorit-Farbe, ist wieder solchen vorzuziehen, der nur schlechthin, oder mit dem Mediateur spielen wollte.

Endlich hat das Solo in der Favorit-Farbe vor allen andern Spielenden den Vorzug, dergestalt, daß welcher schlechthin, oder mit dem Mediateur, oder in der Favorit-Farbe mit dem Mediateur, oder der Solo in einer andern Farbe spielen wollte, dem weichen muß, welcher Solo in der Favorit-Farbe spielet.

In Ansehung der Art, wie man das Quadrille mit dem Mediateur und der Favorit-Farbe spielen soll, so ist sie eben die, welche bey dem gewöhnlichen Quadrille üblich ist, so wohl für den welcher einen König ruffet, es mag in der Favorit- oder in einer andern Farbe seyn, als auch für den, welcher Solo in der Favorit- oder in einer andern Farbe spielet; mit diesem einigen Unterschied, daß wenn man einen Mediateur gefordert, man alsdenn allein spielen und solo lesen machen muß, eben so, als wenn man Solo spielen. Die in dem Quadrille geübt sind, verstehen sattsam die Stärke dieses Spiels, und kön-

nen

nen urtheilen, ob sie mit Beyhülfe eines geforderten Königs, der ihr Spiel verstärken kan, alleine spielen können.

Die Art solches zu spielen.

Wenn der, so einen Mediateur gefordert, en cheville ist, so muß man in der Farbe seines Königs spielen, weilen zu vermuthen ist, daß er mehrere Karten von der Farbe seines Königes hat, welcher durch dieses Mittel kan coupiret werden. Ist aber der l'Hombre der lezte im spielen, (dernier en carte) so muß man nicht in der Farbe, wovon der König ist, spielen; weilen man hierdurch sein Spiel würde gut machen, und er, wenn man seinen König coupiren könnte, nur eine niedrige Karte zugeben dürfte; würde er aber nicht coupirt, so könte er mehrere lesen von der Farbe seines Königes machen.

Von der Art zu sezzen und mit dem Mediateur in der Favorit-Farbe zu bezahlen.

Der die Karten mischet, sezt 2. Fiches ins Pott. Die das Spiel in einer andern als der Favorit-Farbe gewinnen, bekommen jeder 6 Jettons, es zieht auch jeder noch eine von den 2 Fiches, die im Spiel stehen. Verlieren sie remise, so geben sie jedem 4. Jettons Consolation, verlieren sie Coditle, so bezahlen sie jedem 6. Die in der Favorit-Farbe das Spiel gewinnen

nen, bekommen jeder 12 Jettons; verlieren sie remise, so bezahlen sie 8, verlieren sie Codille, so sind es 13.

Wer mit dem Mediateur gewonnen, bekommt von jedem 16; wird es remise, so muß er jedem 14 geben, verliert er Codille, so giebt er 16.

Der in der Favorit-Farbe mit dem Mediateur das Spiel gewonnen, bekommt von jedem 32, verlieret er remise, so giebt er jedem 28. wird es Codille 32. Wer Solo in einer andern, als der Favorit-Farbe gewonnen, bekommt von jedem 26; wird es remile, so muß er jedem 24 zahlen, verlieret er Codillie, so zahlet er 26.

Wer Solo in der Favorit-Farbe genommen, dem zahlet jeder 32 Jettons; verlieret er remise, so giebt er jedem 48. und wenn es Codille, worden, 52 Jettons.

Art die Voles zu zahlen.

In einem einfachen Spiel zahlet man 2 Fiches für die Vole, in der Favorit-Farbe aber 4.

Für die Vole mit dem Mediateur 3 Fiches; in der Favorit-Farbe nebst dem Mediateur 6. Fiches.

Für die Vole (das Tout) und Solo werden gemeiniglich 4 Fiches bezahlt. Und für die

Volo

Vole und Solo (sans prendre) in der Favorit-Farbe, 8. Fiches.

Für jedem Matador zahlt man 2 Jettons; und in der Favorit-Farbe 4. Einige Personen zehlen die Matadors nicht, und wollen haben, daß man davor eine Fiche bezahle, man mag ihrer so viel haben als man will, und hätte man sie in der Favorit-Farbe, so bekäme man 2 Fiches.

Wenn sich der Fall ereignet, daß einer von denen Spielenden einen Mediateur fordert, und ein anderer der zugleich die Vole ankündigt, auch einen verlangte; so hat dieser vor den erstern den Vorzug; und zwar dessentwegen, weilen zu vermuthen, daß der die Vole ankündigt, im Stande ist, 9 oder wenigstens mit der Dame wovon er den König verlangt, 8 Lesen zu machen: da er nun dem ungeacht in Gefahr lauft die Vole zu verlier[illegible], wenn der geforderte König coupirt wird, so ist es der Billigkeit gemäß, daß er bloß deswegen andern vorzuziehen ist. Ebener massen muß auch der, der die Vole vermittels eines Mediateurs unternehmen kan, vor einem andern den Vorzug haben, welcher bloß kan Solo spielen.

Folgende Tafel zeiget an, wie hoch die Bêtes steigen, die par remise gemacht werden.

Erste

Erste Tafel.

Erstes Bete	2	3	4
28	84	112	140
5	6	7	8
168	196	224	252
9	10	11	12
280	308	336	364
13	14	15	16
392	420	448	476

Wenn das erste Spiel, wobey das erste Bete gemacht worden, Codille gezogen worden, so besiehe man folgende Tafel.

Zweyte Tafel.

Erstes Bete	2	3	4
28	56	84	112
5	6	7	8
140	168	196	224
9	10	11	12
252	280	308	336
13	14	15	16
364	392	420	448

Bey denen Schwürigkeiten, die sich bey diesem Spiel ereignen, richtet man sich nach denen Regeln des gewöhnlichen Quadrille.

Die Art wie das Quadrille mit dem Mediateur ohne die Favorit-Farbe gespielet wird.

Man marquirt und bezahlt das Spiel wie in dem gewöhnlichen Quadrille, ausser daß man dem, der mit dem Mediateur, oder Sans-prendre spielet, eine Fiche mehr giebt; er bekommt auch von jedem 13 Jettons; verlieret er remise, so muß er jedem 12 geben, wird es Codille, so bezahlet er 13.

Der Solo (Sans-prendre) gewinnet, empfängt von jedem 17 Jettons; wird es remise, so giebt er jedem 16. wird es Codille so zahlt er 17.

Was die Vole mit dem Mediateur anbelangt, so bezahlt man sie wie in dem ordinairen Quadrille: man giebt nämlich dem, der sie macht, eine Fiche. Die Bete werden auch wie in dem ordentlichen Quadrille gezehlet.

Und bey der lezten Tour der Partie, welche Poulan genennet wird, kan man das Spiel verdoppeln.

Das Quadrille Solitaire genannt.

Es ist dieses Spiel in mehrern Häusern üblich; man nennet es le Solitaire, weilen man allein spielen muß, ohne einen Aide zu ruffen.

Wenn es sich zuträgt, daß die 4. Spielende nicht können Solo spielen, noch auch solche Karten haben, daß sie könnten einen Mediateur verlangen, so ist man alsdann gezwungen zu passen, weilen man nicht wie in dem gewöhnlichen Quadrille die Spadille zu Hülfe nehmen kan; hiernächst ist zu bemerken, daß man die 2 Fiches des Poulan (der lezten Reihe der Partie) in dem Spiel stehen läßt, und der die Karten mischet, fähret fort, die nehmliche Anzahl zu sezzen, bis einer von den 4 Spielern Solo, oder mit einem Mediateur &c. spielen kan.

Was die Bete anbelangt, so steigen sie um 28 Jettons über das, so sich in dem Spiel befindet, und bey denen zweyfachen Poulans, um 56.

Der Mediateur Solitaire zu drey Personen.

Dieses macht man zu 3 nur in dem Fall, wenn der 4te fehlet, es ist aber dessentwegen nicht weniger angenehm. Man spielt es auf folgende Art;

1) Muß man 10 Karten von dem Spiel wegthun, nämlich IX. Carreaux und den VI. in Coeur, den Carreaux König läßt man darinnen. Vermittelst dieses kan man in denen 4 Farben spielen, obgleich die eine fast völlig wegbleibt. Z. E. wenn ein Spieler die zwey schwarzen As mit Königen hat, so kan er in Carreau spielen, und folglich hat er alle Matadors, welche ihm wie in dem Mediateur zu 4, müssen bezahlet werden. Auf gleiche Weise kan der, so einen Mediateur verlangen will, den Carreau König fordern; denn man läßt ihn deßentwegen in dem Spiel, damit man es eben so reizend macht, als wenn man zu 4. Personen spielt.

2) Dieses Spiel marquiret man wie in dem Mediateur, es sezzet nämlich der die Karten gibt 2 Fiches in den Pott, und man spielet ohne Aide; auch verweiset man nicht auf die Spadille. Hat man keine so gute Karten, daß man einen Mediateur fordern oder Solo spielen könnte, so muß man passen: darauf muß der die Karten mischet 2 Fiches in den Pott legen, und auf solche Art fähret man so lange fort, bis einer spielen kan; weilen man nun allezeit allein spielet, so hat dieses Spiel den Namen le Solitaire bekommen.

3) Die Art betreffend, wie man die Bêtes marquiret, so folgt man den oben beygefügten Tafeln von dem ordentlichen Mediateur zu 4; mit dem einigen Unterschied, daß das Bete, so par reunise gemacht worden, um so viel Jettons muß erhöhet werden, als so oft man bey dem Spiel gepasset hat; an statt, daß dieses so par Codille gemacht wurde, nicht mehr Jettons beträgt, als in dem gewöhnlichen Mediateur zu Vieren.

Eine andere Art den Mediateur Solitaire zu dreyen zu spielen.

1) Man thut von dem ordentlichen Kartenspiel die 4 Dreyer weg, welche ohnehin nicht beträchtlich sind, und bleiben also nur 36 Karten übrig.

2) Der mischet, giebt jedem Spielenden 12 Karten, entweder 4 mal mal 3, oder 3 mal 4, wie man es ausmachen will, da sodann die 36 Blätter aufgehen.

3) Wenn der Spieler gewinnen soll, so muß er 7 Lesen allein machen, in was für einer Farbe es auch seyn mag. Getrauet man sich 6 Stiche zu machen, so kan man auch einen Mediateur verlangen; ausser diesem muß man passen. Im übrigen richtet man sich nach denen Regeln des Mediateur Solitaire zu 3 Personen, wovon bereits oben Erwehnung geschehen.

Das
Quintille
oder das
l'Hombre zu 5. Personen.

I.
Das alte Quintille,
wie es Anfangs gespielet worden.

Man giebt erstlich keine Fiches, sondern man nimmt nur 20 oder 30 Jettons, welche man, so hoch man will, schäzzet, das Stück vor 5, 10, 20 oder 30 Kreuzer, wie man es ausmachen will.

Man ziehet darauf um die Plätze; und nachdem man gesehen wer die Karten geben soll, so sezzet jeder einen Jetton in das Pott, und bekommt nur 8 Blätter; so viel giebt man gemeiniglich Karten in diesem Spiel, und bleibet also nichts zu einem Talon übrig; man darf aber auch keine Karten wegwerfen.

Die Art wie man dabey sprechen und anfangen soll zu spielen, ist eben die, so bey dem Quadrille üblich ist: und will man gewinnen, so muß man 5 Lesen machen.

Wer Solo (Sans-prendre) spielt, muß seine Farbe angeben, und 5 Lesen machen, wenn er gewinnen soll; und so er gewinnt, bekommt er für das Solo von jedem 2 Jettons, und eben so viel für 3 Matadors; mehr bekommt er nicht, wenn er auch noch so viel Matadors hätte.

Wenn gleich mehrere Bete (Bêtes) im Spiel stünden, und der Solo spielte ein Tout (la vole) machte, so zöge er doch nur eines, nebst 2 Jettons von jedem Spieler.

Wenn er nur ein simples Spiel gewinnt, und Solo gespielet hat, so zieht er, ausser dem, was er für das Solo bekommt, von denen 5 Jettons die im Spiel stehen, nur zwey; und bleiben folglich 3 im Spiel übrig.

Nachdem der spielen will, ausgenommen der lezte (le dernier en carte) anfraget, ob man spielet, und man ihm mit Nein geantwortet, so giebt er seine Farbe an, und ruffet darauf einen König zu Hülffe; welches aber nicht der König, worinnen der Trumpf ist, seyn darf.

Ist dieses geschehen, so kommt der gerufene König ihm zu Hülffe; und so sie miteinander 5 Lesen machen, so haben sie gewonnen; darauf zie-

het der Haubt-Spieler von den 3 Jettons, die übrig sind 2, und der andere einen; trägt es sich zu, daß die Jettons bey einem andern Spiel gleich sind, so theilen sie zu gleichen Theilen.

Man sezzet auf das neue in das Bete, wenn der spielet und der geruffene König nur 4 Lesen machen; der erste sezzet zwey Jettons, und der andere einen.

Machen sie nur 3 Stiche, so verlieren sie Codille, und in diesem Fall ziehet jeder von denen drey übrigen Spielern einen Jetton.

Es erfordern die Gesezze des Quintille, daß wenn die 4 ersteren gepasset haben, der lezte nothwendig spielen muß, es mag sein Spiel, so schlecht seyn als es will, doch darf er einen König zu Hülffe nehmen.

Wenn man Codille gewonnen, und die Anzahl derer Jettons die im Spiel stehen, 4 oder 5 ist, so ziehet ein jeder von denen Gegenspielern (qui ont defendu la poule) einen; bleiben folglich einer oder zwey im Spiel. Im erstern Fall gehöret der einige dem, der den höchsten Trumpf hat; und in dem andern Fall wieder demjenigen von denen zwey andern der den höchsten hat.

Wenn la Bête Codille verlohren worden, so ziehen von denen dreyen, welche die Poule vertheidigen und sie folglich gewinnen, jeder einen Jetton: und dieses Bête bestehet alsdenn nur aus zweyen, welche auf das folgende Spiel stehen bleiben.

Wenn einer, der mit Hülffe spielet, la vole macht, so zieht er von jedem Spieler 2 Jettons; und der geruffene König bekommt einen, wenn die Anzahl ungleich ist.

Zuweilen giebt es mehrere zu theilen, wenn nemlich viele Bete sind zusammen kommen, alsdann theilen der Spieler und der geruffene König diese Jettons zu gleichen Theilen: ist aber die Anzahl ungleich, so gehört der übrig bleibt (wenn nicht ein Tout gespielet worden) von Rechts wegen dem Spieler.

Wer in dem Quintille die Vole (Tout) unternimmt und sie nicht macht, bezahlet deßentwegen denen andern nichts.

Man muß, wenn man verliert, in das Bete so viel Jettons sezzen, als man gezogen hätte, wenn man gewonnen.

Wenn die Matadors sollen bezahlt werden, so müssen sie alle 3 in einer Hand seyn; und der geruffene König hat keinen Antheil davon, wenn

sie der l'Hombre hat, sondern man muß sie diesem allein bezahlen.

Hat sie hingegen der geruffene König, so bezahlt man sie diesem; verlieren aber der l'Hombre und der geruffene König la Bête, so bezahlt sie von diesen beyden der, so die Matadors in der Hand hat, ausgenommen derjenige welcher mit ihm verlohren hat. Dieses Gesez erstreckt sich auch auf den Fall, wenn sie miteinander gewinnen.

Das gröste Vergnügen in diesem Spiel bestehet darinnen, daß man den geruffenen König zu verhelen bemühet ist, und da der spielt nicht recht weis, wer es ist, so macht er öffters denen andern ihr Spiel gut, indem er seinem König einen Vortheil verschaffen will.

Man darf in dem Quintille keine Strafe zahlen, wenn die Karten vergeben worden; man begnügt sich blos sie wieder zu mischen und auf das neue zu geben.

Dieses sind die Gesezze des alten Quintille: wir wollen jezt sehen, wie man es gegenwärtig spielet, da man so viel es möglich ist denen Gesezzen des Quadrille folget.

Das

II.

Das neue

Quintille. (Cinquille.)

Man muß gleich Anfangs bey denen Regeln des neuen Quintille als einen Haupt-Saz annehmen, daß es in allen, worinnen es nur übereinkommen kan, denen Gesezzen des Quadrille folget; dahero wird man sich begnügen, nebst denen Gesezzen, die solchem eigen, noch einige Regeln anzuführen, die von dem Quadrille hergenommen sind, weilen sie der alten Art solches zu spielen zuwieder sind.

Man nimmt eben die Prisen wie in dem Quadrille; und die Art das Spiel zu marquiren und zu zahlen, ist auch mit solchem einerley.

Nachdem man nun den Werth der Fiche bestimmet, um die Pläze gezogen, und gesehen wer die Karten mischen soll, so sezzet der sie mischet eine Fiche in den Pott, und jeder Spielender einen Jetton in das Spiel, und nachdem zur linken ist abgehoben worden, so giebt man jedem 8 Blätter, jedesmahl vier, anders kan man sie nicht geben.

Wenn nun die Karten gegeben worden, so kan jeder, wenn die Reihe an ihn kommt, reden, und der die Vorhand hat, fängt an. Hat nun einer ein Spiel, so fragt er ob man spiele: Hat man ihm mit Nein geantwortet, so sieht er seine

Far-

Farbe an, und ruffet einen König, welcher 5 Lesen mit ihm machen muß, wenn sie gewinnen wollen; machen sie nur 4, so verlieren sie Remise, machen sie weniger, so ist es Codille verlohren.

Gewinnen sie, so bezahlt man ihnen die Consolation und die Matadors, wenn sie einige haben; verlieren sie, so bezahlen sie ebenfalls die Consolation und die Matadors so sie deren haben, es mag Codille oder Remise worden seyn.

Man bemerke, daß hier nicht Erwehnung geschiehet, daß man das Spiel wie in dem Quadrille bezahlen müsse, weilen wir voraus sezzen, daß es jeder gleich sezzen müsse; dahero dürfen es die, so gewinnen nur aus dem Pott nehmen, wie auch die Codille gewinnen.

Das Bête und alles was sonst noch muß bezahlet werden, wird halb von dem l' Hombre, und halb von dem geruffenen König gezahlet; findet sich ein Jetton ungleich, so zahlet ihn der l'Hombre; gleicherweise wird das gewonnene getheilet, und der l'Hombre bekommt den Jetton, der ungleich ist.

Dieses Spiel ist nicht so streng wie das Quadrille gegen den Spieler, weilen er niemals allein la Bête macht, wenn er mit einem geruffenen König spielt, sollte er auch nur eine Lese machen,

chen, sondern sein Aide zahlt immer mit ihm zur Helffte.

Wenn alle 5 Spieler gepasset haben, so muß der die Spadille hat mit Aufruffung eines Königes spielen; und folget übrigens in allen denen Gesezzen dessen, so freywillig spielet.

Was das Sans-prendre (Solo) anbelangt, so weichet man kein Haar breit von denen Gesezzen des Quadrille ab, es sind die vier Spielenden wider den, so Sans-prendre spielet, vereiniget, welcher auch 5 Lesen machen muß, will er anders gewinnen, macht er nur 4, so verlieret er Remise, und Codille wenn es weniger sind.

Verlieret der, so Sans-prendre spielet, oder sich selbst geruffen hat, Codille, so theilen die 4 Spieler was in dem Spiel stehet; finden sich aber, wie es gemeiniglich geschieht, ungleiche Jettons, so bekommt von denen 4, der den stärksten Trumpf hat, einen, den zweyten bekommt von denen 3 übrigen wieder der, so den höchsten hat; und den dritten, wenn so viel da sind, abermals derjenige von denen 2 Spielern, der den besten Trumpf hat; hätten sie aber keinen, so bliebe er auf das folgende Spiel stehen.

Das erstere Bête ist allezeit 15, das zweyte 45, es wäre dann das Spiel, bey welchem das erste Bête gemacht worden, Codille gewonnen,

in

in welchem Fall das zweyte 30 wäre; man kan auch bey jedem Bete in beyden Fällen mit 15 steigen, nachdem sich deren Anzahl vermehret.

Die Matadors bezahlt man wie im Quadrille, sie mögen bey einem allein, oder getrennet seyn, so daß sie theils der l'Hombre, theils der Aide hat; sie theilen solche wie das übrige vom Spiel.

Die Vole (das Tout) bezahlet man wie man es ausgemacht hat; und die sie miteinander machen, gewinnen zu gleichen Theilen.

Man ist nicht in Gefahr, wenn man die Vole unternimmt, denn man darf nichts zahlen, wenn man sie gleich nicht hinausbringt. Anders aber verhält sichs mit denen die Spieler sind und keine Lese machen, welches zuweilen geschieht; denn diese sind so dann verbunden die Vole gleichen Theilen denen andern, die sie gemacht haben, zu zahlen, wobey jederzeit in Acht zu nehmen ist, daß der ungleiche Jetton, der dem l'Hombre gehöret, wenn er gewinne, auch von diesem muß bezahlet werden, wenn er verlieret.

Der einen König geruffen und keine Lesen macht, sezzet das Bete allein, in dem Fall wenn sein geruffener König einige macht; denn machte er auch keine, so müste jeder die Helffte bezahlen.

Die Vole zieht blos den Saz, die Karten werden vermittelst einer gewissen Anzahl Jettons bezahlet, die jeder giebt.

Was die Renonce und alles übrige, wovon man keine besondere Regeln angegeben hat, anbelangt, so richtet man sich nach denen Gesezzen des Quadrille.

Der gröste Vortheil des Spielers bestehet darinnen, daß er Trumpf fordert; demnach muß der Aide, nachdem er sich schon gezeiget, oder auch ehe er sich zu erkennen gegeben, Trumpf anspielen, damit er das Spiel seines Ami gut macht, und seine Könige anbringt, welche sonsten könnten coupiret werden.

Es wird jedermann leicht gewahr werden, daß dieses Spiel, bey Befolgung erst erwehnter Regeln weit reizender ist als das alte Cinquille, welches fast niemand mehr spielet, es wäre dann in mancher Provinz, wo man noch das Quadrille einigermassen auf diese Art spielet.

Das

Tarocspiel.

Ode:

Taroc mein einziges Vergnügen,
Erlaubter Spiele Königin,
Du kanst Verdruß und Schmerz besiegen,
Dein Reiz ergözzet Herz und Sinn,
Du stärkst die Arbeit der Gedanken,
Du gibst Gesunden so wie Kranken,
Du gibst dem Manne wie dem Weib
Den allerbesten Zeitvertreib.

Wenn mich in meinem Amt und Stande
Des Tages Last genug gedrückt,
So klag ich doch nicht über Bande,
Wenn Abends mich Taroc erquickt.
Dienstfertig such ich gerne allen
Bey Tag zu nützen, zu gefallen:
Doch kommt der Abend dann herbey,
So macht Taroc mich sorgenfrey.

Ich

Ich achte nicht den Haß der Feinde:
Wer hat noch allen recht gethan?
Behalt ich mir so viele Freunde,
Daß ich Taroc nur spielen kan;
So ist mein Herze schon zufrieden,
Es nimmt, was mir das Glück beschieden,
Es sey wohl oder weh gethan,
Mit ganz gelassnem Willen an.

Wie wird mir Herz und Aug beweget!
Wenn ich, o freudiges Geschick!
So bald ich nur den Scar geleget,
Den Mongue in meiner Hand erblick!
Sezt der Pagat sich an die Seite,
So mehrt sich Eifer, Lust und Freude,
Und kommt der lustge Scüs darzu,
So siz ich in vergnügter Ruh.

Dies aber sez ich mir zur Lehre:
Gewinnsucht kennt mein Herze nicht.
Mich reizet und ergözt die Ehre
Wenn mein Pagat den lezten sticht.
Die Lustgier immer einzustreichen
Ist bey dem Spiel ein wahres Zeichen,
Daß der, so von Gewinnsucht brennt,
Die ächte Tugend noch nicht kennt.

Ich gönne jedem sein Vergnügen,
Das nach der Arbeit er sich wählt:
Taroc muß alles überwiegen,
Was man zur Lust und Freude zählt.
Hierinnen sind ich neue Kräffte
Zu meinem morgenden Geschäfte,
Ein andrer leg sich als ein Block
Ins weiche Bett: ich spiel Taroc.

Dieses sehr artige und mit verschiedenen angenehmen Abwechslungen begleitete Spiel ist gewiß eines der vornehmsten, welche heut zu Tage bey den ansehnlichsten Gesellschaften zur vorzüglichsten Belustigung dienen. Nach einiger Meynung sollen die Portugiesen davon die Erfindere, und die drey höchsten Briefe nach dreyen in dem Königreich Algarbien sich durch böse Thaten berühmt gemachten Brüdern, *Mongue*, *Scüs* und *Pagato* genennet worden seyn, und der Name *Tarocco* soll ebenfalls zum Andenken eines sehr bekannten Spielers, der durch den in seiner Kunst erworbenen Gewinnst ein sehr kostbares Kloster und Academie zu Setuval gestifftet, seinen Ursprung erlangt haben; welches alles aber, wie die mehresten solcher Spiel-Etymologien, sehr ungewiß und zweifelhaft ist. *) Wer solche

*) Warum nennen die Franzosen den Scüs Excuse? sollte man nicht muthmassen können, daß aus dem Italiänischen Wort *Scusa*. welches die Franzosen Scüsa aussprechen, dieser Scüs entstanden? und so vielleicht auch mit andern. Es kann vielleicht auch umgekehrt seyn: vielleicht ist aus Scüs erst das welsche Wort *Scusa*, und daraus endlich das Französische Excuse entstanden. Eben darum wird gesagt, daß von den mehresten dergleichen Spiel-Etymologien eben so viel zu halten seye, als sonsten wenig daran gelegen ist.

Dinge weitläuftiger untersuchen wollte, würde zwar den Liebhabern einen nicht unangenehmen Gefallen erweisen; und man hat hierinn einigen Italienern, die gerne ihre critische Erläuterungen und Untersuchungen bey Kunstwörtern anwenden, in der That vieles zu danken: doch haben wir noch kein solches Buch in die Hände bekommen, welches eine zulängliche Nachricht von dem Ursprung der gewöhnlichsten Spiele an den Tag legte.

Seit einigen wenigen Jahren hat dieses Tarocspiel sich auch in Deutschland, neben den andern üblichen Gesellschafts-Spielen, eingefunden, und man kan wohl sagen, daß es bishero einen so glücklichen Fortgang gehabt und überall so vielen Beyfall gefunden hat, daß auch die vornehmsten Personen solches gleichsam zu ihrem Favorit-Spiel erwählet, und es noch immer ingenieuser und vollkommener zu machen suchen. Man kan zwar, wie in den mehresten Karten-Spielen, nicht recht bestimmen, ob darinnen die Kunst oder das Glück die Oberhand habe: jedoch scheinet beydes in demselben so genau verbunden zu seyn, daß auch der beste Kenner in den meisten Fällen, ob darinnen mit mehrerem Glück oder Wiz gespielet worden, schwerlich würde entscheiden können.

Aus den nachfolgenden Regeln ist nun gar leicht abzunehmen, auf wie vielerley sinnreiche

Art

Art in diesem Spiel sich das Gemüth beschäftigen, und doch darbey eine ganz ausnehmende Ergözung finden könne. Dahero auch jedweder, der dieses Tarocspiel nur etlichemal gespielet, hiervon dergestalt eingenommen und gleichsam bezaubert wird, daß er fast kein anders Spiel mehr zu spielen verlanget; absonderlich wann hierbey das so wizzige schöne Geschlecht sich gleichfalls einfindet, und mit den Spiel-Annehmlichkeiten auch seine Reizungen vereiniget.

Von den Tarockarten insgemein, und von deren Austheilung an die Mitspieler.

Die Karten sind 78. Blätter. Ein und zwanzig sind davon besonders zu merken, die den Namen Tarocques führen. Sie gehen nach der natürlichen Ordnung in einer Reihe von Zahlen bis 21 fort. Der mit n. 1. oben bezeichnete Brief, der einen aufgeweckten lustigen Bruder vorstellet, heisset der **Pagat** (*Pagato*) der dem, so ihn in der Hand hat, je nachdem er mit andern Tarocs stark begleitet wird, oder wenigere derselben zur Seite hat, vielen Vor- oder Nachtheil bringen kan. Er sticht alle andere Farben und Briefe ab, kan aber selbst von einem jeden Taroc abgestochen werden. Wer den **Pagat** auf die lezte hinaus bringen kan, so, daß er damit die lezte angeworfene Blätter der andern Mitspieler absticht, hat eine besondere Ehre, und werden

ihme auch Honneurs, wie bey andern Spielen, bezahlt.

Der 21 Brief in den Tarocs ist der allerhöchste unter den 78 Briefen; er bringet dem, der ihn hat, eine Honneur zuwege, und wird der Mongue genennet.

Ausser diesen 21 Tarocs zeigt sich noch ein Brief, welcher einen Pickelhering vorstellet, und Scüs heiset. Er ist fast wie der Scherwenzel, oder was der Comete im Comete-Spiel ist. Man braucht ihn, wenn man will, und wie es der Vortheil an die Hand giebt, d. i. man kan damit entweder einen jeden Brief von einer andern Farbe, welche es auch seyn möge, wegnehmen, oder man kan solchen statt eines Tarocs anwenden. In den unten stehenden Regeln werden wir seinen Gebrauch deutlicher anzeigen. Weil er ein so starker und freyer Mann ist, daß er zu allerley dienen kan, so hat er allemahl eine Honneur von 5 Marquen zu hoffen.

Die Tarocs nehmen alle andere Farben und Blätter weg, und sind die beständigen Trümpfe, womit man Levées machen kan. Die übrigen 56 Briefe sind so vertheilt, daß in jeder Farbe und Gattung, 14 Briefe zu stehen kommen, davon in ihrer natürlichen Ordnung wie sie auf einander folgen, einer höher als der andere ist. Z. E. der König sticht die Dame, und diese den Valet,

der

der Valet das As. Gleichwie im l'Hombre allemal die in schwarzer Farbe, je mehr sie Augen (points) haben, diejenigen überstechen, so geringer in den Augen sind; d. i. Pique X. sticht den Pique IX, und diese den Pique VIII: Also ist es in der rothen Farbe eben auch in diesem Spiele zu halten, daß umgewandt, die wenigern Augen eines Briefs allemal die mehrern übertreffen; und Coeur II. den Coeur III. und Coeur V. den Coeur VI. oder VII. übersticht.

Jede Farbe zählet seine Briefe: 1) König, 2) Dame, 3) ein Reuther, 4) Valet, 5) das As, 6) die II. 7) die III. und so fort bis auf X.

Der 21 Taroc, welcher Mongue genennet wird, der I. Taroc oder Pagat, und der Scüs, werden die 3 vördersten Haubt-Matadors genennet. Wer diese hat, bekommt eine Honneur mit 10 Marquen bezahlt.

Wer 10 Tarocs in der Hand auf einmal hat, bekommt, wenn er zu Ende des Spiels über 26 Points mehrere gewinnet, ebenfalls als eine Honneur 10 Marquen.

Der König, die Dame, der Reuther (Cavalier) und der *Valet* in jeder Farbe, wo sie beysammen in einer Hand sind, heisen die Cavallerie.

vallerie. Sie bringen dem der ste hat, eine Honneur mit 4 Marquen.

Wer 10 Tarocs, 1 Cavallerie, Mongue, Scüs, Pagat, den Pagat zu lezte hat, zählet auser den andern gewöhnlichen points allein an Honneurs 34 Points mehr als die andern.

Drey Personen pflegen miteinander zu spielen, und machen, wo sie um 1 in der Zahl stärker, oder zum Viert wären, wechselsweise den Vierten zum König.

Derjenige, so die Karten giebt, gibt 5 mal herum, auf jedesmal 5 Blätter; er selbst aber behält 8 Blätter zulezte. Dieses würde aber eine mehrere Zahl machen, wenn jeder der Mitspieler 25, und der Ausgeber 28 Briefe hätte. Dahero legt dieser von seinen 28 Briefen 3 hinweg, welche er für gut befindet, doch ist ihm nicht erlaubt, einen König hinweg zu legen. So er hingegen 3 Tarocs, und darunter den Pagat hat, so ist es ihm wohl vergönnt, dieselben wegzulegen, hat er aber mehr oder weniger, als 3 Blätter Taroc, so kan davon nichts abgelegt werden. Es können auch der Pagat, Scüs, und ein Taroc abgeleget werden.

Dieses Weglegen der 3 Karten, nennet man den Scar, oder man pfleget, an statt Cajus

oder

oder Titius hat ausgegeben, zu sagen: *Cajus* oder *Titius* legt den Scar.

Die vornehmsten Haubt-Regeln in diesem Spiel.

I.

Wenn der Scar gelegt ist: so hat der, welcher ihn geleget, so gleich die Honneurs anzuzeigen, die er etwann hat, und die andern folgen nach, so, daß dieses geschiehet, ehe ein Blat zum Spiel angeworfen worden. Ausserdem sind die Honneurs hernach nicht gültig, und würde jeder, der sie also vergißt, nichts bekommen.

II.

Wenn der Ausgeber die Karte vergiebt, so wird ihm von der Gesellschaft eine Straffe von 5 Points abgefordert, die er an jeden Mitspieler bezahlt. Ueber dies ist das Spiel ungültig, und die Karte muß von neuem gegeben werden.

III.

Würde es der Ausgeber versehen, daß er im Scar, etwan nur 2 oder auch wol 4 Blätter weglegte, und der Fehler zeigte sich erst am Ende des Spiels; es hätten aber die andern Spieler bereits einige Honneurs gleich anfangs angezeiget; so zahlet der Ausgeber an jeden, 5

Mar-

Marquen Straffe, und so viele Honneurs jeder sodann gehabt, eben auch wieder. Das Spiel ist aber ungültig, und die Karte muß von neuem gegeben werden. Hätte der also fehlende Ausgeber selbst einige Honneurs, z. E. Cavallerie, oder 4 Könige, oder 4 Dames ꝛc. gehabt, so muß er das dafür erhaltene zurücke geben.

IV.

Im Tarocspiel ist es ein wesentliches Stück des Spiels, daß man jedes angeworfene Blat, wenn man in eben derselben oder der nemlichen Farbe ein Blat hat, bekennen und solche zugeben muß. Derjenige, der also aus Versehen die Farbe verläugnet, oder unrecht absticht, giebt 5 zur Straffe. Die etwan von ihm also unrecht abgestochenen Karten, oder die Levée bleibet ihme, und darf nicht wieder zurücke gegeben werden. Hätte er aber den Pagat falsch überstochen, so muß er ihn zurücke geben, und doppelte Straffe mit 10 Marquen erlegen.

V.

Wer mehrere Honneurs ansaget, als er wirklich hat, verfällt in die Straffe von 5 Marquen.

VI.

Der Scüs (andere nennen denselben, weil dieser Brief überall frey agiren, und sich nicht

an

an die Regeln des Spiels binden darf, (Excuse,) gleichwie er selbst kein Blat sticht, auch nicht durch ein anders abgestochen werden kan, wird von deme, der ihn in der Hand hat, bey Gelegenheit, wenn er es für gut befindet, abgeleget, und dagegen ein ungültiges Blat von denen bereits eingenommenen, weggegeben.

Sezzet den Fall: Cajus wirft den Treffle-Valet, Titius hat zwar die Treffle-Dame, er glaubt aber, daß, wenn er sie zuwürfe, der Sempronius den Treffle-König haben, und also surcoupiren mögte. Es will also Titius seine Treffle-Dame nicht so unnüze und umsonst zuwerfen, dahero, weil er den Scüs hat, wirft er denselben zu, nimmt ihn aber sogleich, und giebt von den bereits vor sich habenden gemachten Levées ein Blat zurücke an den, welcher so eben die Levée macht.

VII.

Dieser Scüs giebt dem, in dessen Hand er stehet, den Vortheil, daß wenn dieser 3 Könige in der Hand hätte, solcher als der 4 König gerechnet werden kan. Eben so, wenn einer 3 Bilder in der Hand hätte, z. E. Pique König, Pique-Dame, Pique-Valet; so kan der Scüs so viel, als der abwesende Cavalier gezählet, und als eine halbe Cavallerie gerechnet werden.

VIII.

Geschähe es, daß ein Spieler vermittelst des Scüs nur einen, und sonst gar keinen Stich machen sollte, so wird er bey Endigung des Spiels für 4 Points gezahlet.

IX.

Oben haben wir schon gemeldet, daß der Pagat, Scüs und Mongue, oder der XXI. Taroc die höchsten Matadors sind. Wer diese hat, bekommt von jedem Mitspieler 10 Points, und jeder folgender Matador wird nach seiner Reihe, in der er stehet, mit 5 Points bezahlet.

X.

Eine ganze *Cavallerie* ist König, Dame, Cavall und Valet von einer Farbe, und wird mit 10 Points von jedem, eine halbe Cavallerie aber, bey welchem der Scüs gebrauchet wird, nur mit 5 Points bezahlet.

XI.

Wenn man eine Cavallerie ansaget, so darf der Ausgeber kein Blat davon in den Skat legen. Würde es jedoch geschehen, und hätte er, indem er solche angesaget, die Honneurs dafür bezahlet bekommen, so muß er solche zurücke geben.

XII.

XII.

Der Pagat ist den andern Mitspielern ein Dorn in den Augen. Sie suchen ihn hervor zu locken wie sie können; sie spielen Tarocs aus, und wiederholen es so lang, bis der Pagat (weil sonst kein Taroc mehr in der Hand dessen ist, der jenen hat,) hervor gehet. Dieses heist den Pagat forciren. Bisweilen sticht man, wenn eine Farbe angespielet wird, und man nicht bekennen kan, ein solches Blat ab. Weil es aber sich leicht ereignen kan, daß der andere Spieler, oder der Nachspieler eben auch das angebrachte Blat nicht bekennen könnte, mithin der Pagat surcoupiret würde: so muß der, welcher denselben also verliehret, an jeden Mitspieler 5 Points bezahlen. Geht der Pagat auf den allerlezten Stich verlohren, so werden an jeden Mitspieler 10 Points bezahlet.

XIII.

Wer also sein Spiel zu dirigiren weiß, daß er, bey dem allerlezten von den andern angebrachten Blat, den Stich mit dem Pagat machet: der hat die Ehre, daß er Maitre vom Spiel wird, und von jedem Mitspieler 10 Points bezahlt erhält.

XIV.

Alle Blätter im Spiel gelten nichts, ausser folgende, welche in der Zusammenzählung der

Points

Points also gerechnet werden. Der XXI. Taroc, oder Mongue gilt 5. Der Pagat 5. der Scüs 5. ein König 5, eine Dame 4, ein Cavall 3, ein Valet 2, und drey leere Blätter zusammen gelten einen Point.

XV.

Wer auf das ausgeworfene Blat in derselben Farbe mit keinen bekennen kan, derselbe muß solches angebrachte Blat mit einem Taroc nehmen.

XVI.

Wenn Tarocs angespielet werden, so dürfen die andern Spieler nicht anders, als mit Tarocs bekennen, und müssen solche zuwerfen.

XVII.

Der Scüs giebt zwar das Recht, daß ihn sein Besizer nach seinem Vortheil brauchen kan, wie er will; alleine er darf ihn nicht länger in der Hand behalten, als so lange er Tarocs noch hat. Sind keine Tarocs mehr da, so muß der Scüs bey der ersten Couleur, so gefordert wird, wenn man sie nicht mit einem Blat bekennen kan, abgeleget werden.

XVIII.

Eben so muß der Besizzer des Scüs denselben annoch vor Ende des Spiels, wenn bey jedem

Spie-

Spieler noch 3 Blat in der Hand sind, ablegen. Sezzet den Fall; Cajus hat den Scüs in der Hand, und er ist am Ausspielen, indem er nur noch 3 Blätter hat. Er kan den Scüs nicht anspielen, sondern der, so ihme zur rechten Hand sizt, spielet aus, was er will; darauf legt nun Cajus den Scüs ab.

XIX.

Wenn das Spiel zu Ende ist, muß jeder der Spielenden, wenn er nicht verliehren will, 26 Points zählen können. Was über 26 ist, heist ein Gewinnst, gleichwie das, was unter der Zahl 26 ist, ein Verlust heisset.

XX.

Man berechnet seine Lesen und Points also: Es wird allemal ein Blat, das vor sich etwas gilt (vid. n. 14.) mit zwey leeren Blättern zusammen genommen und darauf gerechnet, als zum Beyspiel: ein König kan für das was er gilt, nemlich für 5 Points nicht gezählet werden, man habe dann zwey leere Blätter dazu gelegt: und so ferner mit den andern für sich gültigen Blättern. Die überbleibende leere Blätter werden sodann drey zusammen genommen für einen Point gezählet. Hat man aber so wenig leere Blätter, daß man deren nicht zwey zu jedem Bild legen kan, und es kommen solcher gestalt

zwey Bilder und ein leeres Blat zusammen, so muß ein Point von dem was die zwey Bilder sonst gelten, abgezogen werden. Z. E. zween Könige und ein leeres Blat werden sodann nur vor 9 Points gezählet. In dem Fall endlich wenn drey Bilder übrig bleiben, werden 2 Points abgezogen, dergestalt, daß sodann 3 Könige nur 13 Points, oder 2 Könige und ein Valet nur 10 Points gelten.

In der Churfürstl. Bayerischen Residenz-Stadt München wird in den meisten Gesellschaften mit einer besondern Art Tarockarte von 103 Blättern gespielet. Es bestehet ein ganzes Spiel dieser Karten aus eben solchen Blättern, gleichwie die Französische Tarockarte von 78. Blättern, wovon wir schon oben deutlich Meldung gethan haben. Es zeiget sich bey der Münchner Karte aber dieser Unterschied, daß bey denen 21 Blättern, die den Namen Tarocs führen, und nach der natürlichen Ordnung in einer Reihe von Zahlen bis N. XXI. fortgehen, die mit N. XIII. XIV. XV. XVI. XVII. XVIII. XIX. XX. und XXI. bemerkte Tarocs gedoppelt sich befinden. Ueberdies sind die 2 Blätter Scüs und Pagat, wie auch die Briefe vom As bis zum König samt dem Cavall in der rothen Farbe Coeur ebenfalls zweyfach dabey.

Zwey Blätter werden beyseits geleget, so man den Scar nennt; und ein jeder spielt auf seine Karte.

Wie

Wie man uns versichert hat, so sollen die dabey zu beobachtende Regeln fast eben diese seyn, die bey dem Tarocspiel zu vier Personen üblich, und welche wir jezund gleich anführen werden.

Es wird aber dieses so beliebte Spiel noch mit andern und zwar den bekannten Traplierkarten gespielet. Es scheinet auch eben dieses das alte und Original-Tarocspiel, wie solches in Italien und vielen andern Ländern unter den vornehmsten Personen gebräuchlich, das mit den französischen Karten aber ein von diesem alten entlehntes Spiel zu seyn, um dieses Tarocspiel denjenigen, die schon die französische Karten gewöhnet, oder sich an keine andre gewöhnen wollen, desto leichter und angenehmer zu machen. Eben darum sind auch in den Französischen Tarockarten, wie in den alten, auch 4 Figuren, nemlich: le Roi, la Reine, le Cavalier und le Valet, wo sonsten in den andern gemeinen Französischen oder à l'Hombre-Karten, sich deren nur 3 befinden.

Dieses Spiel bestehet aber ebenfalls aus 78 Briefen oder Blättern, und die Farben sind darinnen, wie in den gemeinen Traplierkarten; *Denari*, *Spadi*, *Coppe*, und *Bastoni*. Der sogenannten Tarocs sind eben auch 21. Es zeiget sich aber hierbey ein Haubt-Unterschied: dann da diese Tarocs in den französischen Karten ausser dem Pagat und Scüs in lauter grotesquien Figuren von Thieren vorgestellet sind; so werden

diese in den alten Tarockarten durch ganz andere und sonderbare Figuren angezeiget, welche sonder Zweifel ihre Bedeutung haben, und worüber man allerley Auslegungen machen könnte, wenn man sich seiner Einbildung hierinfalls überlassen wollte. Indessen werden die 3 höchsten Figuren, nemlich der sogenannte **Pagat** hierinnen le Bateleur; der **Mongue**, le Monde; und der **Scüs**, le Fol benennet. Die Regeln in diesem Spiel unter 3 Personen oder unter 4 zum König, könnten vielleicht eben dieselben seyn, wie solche bey dem Spiel mit Französischen Karten schon vorhero angeführet worden. Es wird aber besagtes Spiel mit den Traplierkarten fast überall unter 4 wirklichen Personen gespielet; wodurch solches eben noch viel angenehmer, divertissanter und sinnreicher gemachet wird.

Weilen nun dieses Spiel unter 4 wirklichen Personen seine ganz besondere Regeln hat, und diese von einem vornehmen Gönner uns hochgeneigtest mitgetheilet worden; so verhoffen wir unsern Lesern einen angenehmen Dienst zu erweisen, wann wir dieselben noch allhier in ihrer Vollständigkeit anzuführen suchen, um dieses so sehr beliebte Spiel auch anderweit noch bekannter zu machen.

Regeln

Regeln

nach welchen das Tarocspiel auf die neueste Art dermalen in Wien unter vier Personen gespielet zu werden pfleget.

I.

Ein ganzes Spiel dieser Karten muß aus 78 Blättern bestehen, darunter sich ein und zwanzig befinden, so Tarocs genennet werden, welche nach ihren Numern gelten, und davon der höhere den geringern sticht. Ausser diesen 21 Tarocs ist noch ein Blat, welches der Scüs genennet wird, und den man brauchen kan, wenn man will.

II.

Diese Tarocs müssen wohl gezählet und in ihrer Stärke beobachtet werden, wie auch die ausgespielte Farben, als *Denari*, *Spade*, *Coppe*, und *Bastoni*, deren von jeder Farbe 14 sind, dann hierinn bestehet die ganze Kunst dieses Spiels.

III.

Es spielen allezeit zwo und zwo Personen zusammen zwo Partien, hernach aber wird gewechselt, und werden in allen sechs Partien gespielet, womit das Spiel sein Ende hat. Man kan auch *partita ferma* machen, ohne zu wechslen, mithin 6 Partien mit einem Compagnon alleine spielen.

Wer anzuspielen hat, kan allezeit einen kleinen Taroc ausspielen, oder auch den Mongue, damit sein Compagnon den Pagat zuwerfen kan. Dieses leztere aber muß nicht geschehen, wann der Freund den Scar hat, weilen er alsdann den Pagat ohnedem leicht bey seinem Scar anbringen kan.

V.

Wer anfangs ausspielt und nicht viel Tarocs hat, muß von einer Farbe anfangen, wo er den König nicht hat, oder zum wenigsten von einer Farbe.

VI.

Wann eine Farbe von dem Feinde ausgespielet wird, so muß man keine Königin oder eine andere Figur so leicht zu geben, und wenn man den König von der Farbe hat, so ist es allezeit sicherer mit dem König zu nehmen, als passiren zu lassen. Sollte aber der Freund den König ausspielen, und man hat die Königin, oder den Cavall, oder Bub, so muß man solche zuwerfen, ausser zulezt, wenn schon alle oder doch wenigstens die mehresten Tarocs heraus sind.

VII.

Wenn der Freund einen kleinen Taroc anfangs ausspielt, so ist es nicht nöthig zurücke zu *tarocciren*, weilen dieses vor kein *Invito* genommen wird. Wenn aber der Freund viele Ta-

rocs

rocs oder Könige zu salviren hätte, so kan er zurück tarocciren, und hernach muß sein Compagnon wieder zurück tarocciren. Es wäre dann, daß er sein Spiel dadurch ruinirte.

VIII.

Wann ein König aufgeschlagen wird, so muß der erste linker Hand diese Farbe ausspielen, damit dadurch die Dame salviret werden kan.

IX.

Derjenige, so den Scar hat, kan 2 Karten weglegen, jedoch keinen Taroc noch König. Er muß von den lezten Karten sich so viel aufschlagen lassen, bis kein Taroc oder König aufgeschlagen wird, den andern aber wird die 19te Karte umgeschlagen, auf welchen Umschlag im Scar wohl acht zu geben ist, damit man sein Spiel darnach richte.

X.

Der Scüs kan nichts stechen, kan aber auch nicht genommen werden, dannoch aber ist er sehr nüzlich, weilen man durch solchen oft eine Dame, oder auch den König salviren kan, oder einen hohen Taroc.

XI.

Jeder König wird für 5 Points gezählet. Die Königin für 4, der Cavall für 3, der Bub für 2, der Mongue gilt für 6 Points, der Pagat für 5 Points, der Scüs ingleichen 5 Points. Man nimmt im Zählen allzeit 4 Karten zusammen.

Wann unter diesen Karten 2 Figuren sind, zählet man um 1 weniger, wenn 3 Figuren, um 2, wenn 4 Figuren sind um 3 Points.

XII.

36 Points sind die Helfte, was über 36 Points ist, zählet man für den Gewinn.

XIII.

Wenn man in einer Partie, welche aus vier Spielen bestehet, 36 Points Ueberschuß hat, so wird die Partie zweyfach bezahlet, und dieses wird *Reale* genennet. Wenn in einer Partie der eine Theil gar kein Point machet, so wird die Partie von dem andern Theil doppelt gewonnen: wann aber nur ein Point inzwischen gemacht wird, so kan die Partie nicht mehr *Doppio* (doppelt) verlohren werden. Ist gar kein Point gemacht worden, und sind zugleich 36 Points Ueberschuß, so wird die Partie dreyfach bezahlet, zwey für das *Doppio* und eines für das *Reale*. Wenn in einem Spiel gar kein Point gemacht würde, so nennet man es eine *Volata*, wie aber diese bezahlet wird, ist noch nicht recht ausgemacht: bleibt aber in allen vier Spielen kein Point Ueberschuß so gewinnet keiner. Man zählet dasjenige, was über 36 Points ist, allezeit zum 2ten Spiele, und so bis vier Spiele vorbey sind, als welches die Partie ausmacht.

Das
Spiel *Minchiate.*

Dieses Spiel ist, wie viele andere dergleichen, in Italien erfunden worden. In Bologna und Neapel, ist es als ein Gesellschaftsspiel eingeführet.

Es stellet solches gleichsam eine Schlacht vor, wo zwey Feinde gegen einander streiten, und einer den andern zu überwinden suchet. Es wird mit einer ganz besondern Karte gespielet, welche man aber nicht so leicht in Deutschland findet. Gemeiniglich wird es mit 97 Karten gespielet, darunter sich 24 Haubt-Blätter befinden, welche zehlen und Honneurs bringen; alle übrige aber werden leere Karten genannt, weil sie nichts zählen können.

Man kan dieses Spiel auf unterschiedliche Art spielen, nemlich ein jeder spielet vor sich allein, oder es spielen zwey und zwey zusammen. Es kan auch unter zwey, drey, oder vier Personen gespielet werden. Jederzeit spielet einer mit einem Compagnon, oder allein vor sich selbst, wie groß immer die Anzahl der Spieler seyn mag. Die gewöhnlichste Art dieses Spiel zu spielen ist unter vier Personen, von diesen zwey und zwey zusammen zu spielen pflegen.

Sollten der Spielere weniger als viere seyn, so gibt man jedem 25 Karten, spielen aber vier Personen, so bekommt jeder nur 21 Karten, die lezte Karte aber muß man allezeit einem jeden Spieler aufgeschlagen geben; sollte nun diese lezte eine Karte seyn, die etwas zählet, so wird jener deme sie zukommt, so viel Points für sich aufmerken, als die aufgeschlagene Karte austräget; wofern aber die aufgeschlagene Karte ein solches Blat seyn sollte, das nichts zählen könte, so kan auch niemand keine Points rechnen.

Wenn ein jeder vor sich selbst spielet, der darf, woferne ihm schlechte Karten gegeben worden, nicht spielen, wenn er nicht gerne will, sondern er kan solche wegwerfen, jedoch mit diesem Beding, daß er einige Points, so wie es vorhero ausgemacht worden, demjenigen der die lezte Hand hat, bezahlen müsse.

Wer seine Karten wegwirft, und sollte er auch nicht spielen, kan doch die Straff der Honneurs, die der spielende verliehret, einfordern.

Die für die Honneurs gewöhnlich zu bezahlende Straffe ist folgende: Der die Vorhand hat, bezahlet, wenn er nicht spielen will, 20 Points, der zweyte 30, der dritte und vierte 40 Points.

Derjenige, der die Karten giebt, muß, nachdem er jedem die seinigen gegeben, nachsehen, ob

in

in denen Karten, die übrig bleiben, keine Haubtkarten zurück verblieben, und wann solches geschehen, kan er selbige vor sich auswechslen, und in diesem Fall pfleget man zu sagen, spielen *con la Fola*, welches nichts anders bedeutet, als daß nemlich alle Haubtkarten in dem Spiele sind.

Alle Karten werden abgetheilet entweder in *Tarocchi*, oder in *Cartiglia*. Die *Cartiglia* wird hernach in vier verschiedene Gattungen eingetheilet, nemlich in *Spade*, *Bastoni*, *Coppe*, und in *Denari*; keine von diesen Gattungen der Karten zählet, ausgenommen der König, welcher 5 macht, und eine Haubtkarte ist.

Die höhere Karte wird allezeit die geringere stechen in allen Spielen, ausser in *Coppe* und in *Denari* nicht, in welchem Fall die schlechtere die höhere Karte sticht, wenn sie keine Figuren sind; indeme die Figuren allezeit denen numerirten Farben vorgehen, und die numerirte Farben allein die Freyheit haben, denen höheren an der Zahl vorzugehen.

Deren *Tarocchi* sind 40 und mit dem Narren 41, von welchen die geringere allezeit von denen höheren gestochen werden. Von diesen *Tarocchi*-Blättern ist jedes bis auf 15 numeriret, die andern 5 aber nach diesen sind nicht numeriret, und werden *Arie* genennet; sie unterscheiden sich aber von denen andern durch die Figur, da die unterste Karte den

Stern,

Stern, die zweyte den Mond, die dritte die Sonne, die vierte die Welt, und die fünfte die Trompete vorstellet; und dieses seynd die höchste Kartenblätter des Spiels.

Drey Karten von denen welche zählen, sind nemlich von 1 bis 5 incluf. der Zehner, der Dreyzehner und der Zwanziger; und vom 28er bis auf den 40er ausgeschlossen der 29er wenn sie nacheinander gehen, machen eine *Verzigola*; es machen auch 4 oder 5 Karten, wenn sie alle auf einander folgen, eine *Verzigola*; Ebenfalls machen folgende Blätter *Verzigola*: der Narr, die Trompete, 1. 13. und 28. 10. 20. und 30. oder auch 20. 30. und die Trompete, wie ingleichen drey Könige; dabey ist aber wohl zu merken, daß der Narr zu allen *Verzigole* gebrauchet werden könne, obwohlen er die niedrigste unter allen Karten ist, doch kan er keine von denen stechen, und von sich alleine keine mit der *Verzigola* machen, wenn er nicht mit der Trompete vereinigt ist.

Jede *Verzigola* zählet 5 l'oints, ausgenommen 4 Päpste, die allein 3 zählen, und die andere 5 *Arie*, welche jede 10 Points zählen.

Die *Verzigole* pflegt man dreymal zu zählen, einmal bevor man anfängt zu spielen, und zwar wenn selbe nur vor dem Spiel aufgewiesen wird, dann sobald die ersten Karten gespielet, kan man solche nicht mehr aufzeigen, weder zählen. Zu

Ende

Ende des Spiels aber zählet man sie annoch zweymal, wenn man sie anderst heimgebracht hat.

Wer die Karten abhebet, da sie zuvor gemischet worden, kan die abgehobene Karten, wenn es eine Haubtkarte, und noch alle andere, die jener folgen, vor sich nehmen, in welchem Fall derjenige, der die Karten giebt, wird ersezzen müssen, was ihm an seiner Portion abgehet, von denjenigen Karten, die von dem sind verlegt worden, der da abgehoben und vor sich genommen hat.

Von denen übrig gebliebenen Karten, wenn nemlich alle Spieler schon ihre Karten werden haben, muß derjenige, der sie giebt, alle Haubtkarten weglegen, ausgenommen jene nicht, so über 20 sind, wenn anderst nicht diese dieneten *Verzigola* zu machen, welches auch von dem neun- und zwanzigsten zu verstehen ist.

Wer Karten wegleget, ist allezeit schuldig jede andere Karten wegzulegen, ausgenommen die Haubtkarten nicht, weilen diese nothwendig in dem Spiel bleiben müssen.

Regeln.

I.

Wenn ein Spieler entweder aus Nachläßigkeit in Empfangung seiner Karten, oder aus Vergessen-

senheit des Weglegens mit mehr- oder weniger Karten, als sich gebührete, gespielet hätte, so muß er nothwendig die Straf bezahlen, und darf dahero nichts zehlen, ausser den lezten Stich, wenn er ihn macht, und die Karten, welche er sticht, welcher Straffe auch sein Compagnon unterworfen ist, und kan man diesen Fehler nicht mehr abhelffen, wenn einmal die erste Karte schon ausgespielet ist; jedoch wenn auch die ersten Karten schon ausgespielet worden, und jemand merkte eine zuviel zu haben, in solchem Fall könte er dem Uebel annoch abhelffen, wann er sagete, daß diese Karten, so er ausgeworfen, eine Karte seye, die er weglegen wolle, in welchem Fall man ihm 19 gut machen, das Verlegen schenken und die Straff von deme, der die Karten ausgeben, abfordern muß; doch dieses gilt nicht, wenn er eine Haubtkarte ausgespielet hätte, die etwas zehlet.

II.

Der im Ausgeben fehlet, muß für die erste Karte 20 Points, und für alle andere 10 Points, Straff bezahlen, und dieses bis auf die Summe eines Restes; sollte der Fehler bey allen seyn, so muß der so gefehlet für alle bezahlen, und kan es geschehen, daß man für jeden Fehler im Kartengeben einen Rest bezahlen müsse.

III.

III.

Der seine gebührende Karten hat, ihm aber aus Versehen Karten gegeben worden sind, der kan nach seinem Belieben die Karten verlegen, doch muß er spielen, wenn er nur keinen Fehler machet in dem Verlegen; und solte er deren zu wenig haben, muß er, bevor er ausspielet, von demjenigen der die Karten ausgiebt, so viel ihm abgehen, begehren, welcher sodann ohne Verzug ihm von dem Rest der Kartenblätter so viel geben muß, als ihm abgehen; allein dieses muß geschehen, ehe er die *Fola* machet. Man kan auch denjenigen, der die Karte ausgiebet, verpflichten, Straf zu bezahlen, so oft er vergessen, die behörige Karten umzuschlagen.

IV.

Der Narr kan jederzeit ausgespielet werden, nach Belieben des Spielers, nur aber bey der Gelegenheit nicht, wenn einer der Spielere eine leere Karte zum erstenmal ausspielet, und derjenige, der nach ihm folget, diese Farb nicht hätte, und einen *Tarocco* darauf sezte, alsdann muß der, der den König hat, wenn er noch nicht ausgespielet, ihn zugeben, obwohlen er andere Karten von dieser Farbe, oder auch den Narren hätte; doch dieses darf nur beym ersteren Ausspielen und nicht das anderemal geschehen.

V.

Der Spieler muß jederzeit die Farb bekennen, die ausgespielet wird, und wenn einer *Denari* spielete, der andere aber *Tarocco* darauf sezte, wo er doch die Farb zum Zugeben hätte, so ist er schuldig, einem jeden von seinen Gegnern einen Rest zu bezahlen; diese Straf aber muß nur allein derjenige, der die Farb nicht bekennet hat, bezahlen, nicht aber der Compagnon, gleichwie bey denen andern Fehlern geschiehet.

VI.

Wenn man die ausgespielte Farb nicht bekennet, so heisset es *rifiuto*, das ist, die Farbe verläugnen. So aber der Spieler die Farb nicht mehr hat die ausgespielet wird, alsdann ist er schuldig einen Tarocco so lang er deren hat, zuzugeben; und wenn er deren keine mehr hat, so kan er eine Karte zugeben, welche ihm beliebet.

VII.

Es kan auch bisweilen der Spieler die Karten auf den Tisch legen: (um sich von der Gefahr des *rifiuto* zu befreyen) und den Spielern die Wahl lassen, eine Karte zu nehmen, welche sie wollen, in welchem Fall seine Karten nicht mehr in diesem Spiel spielen dörffen, weil sie als verlohrne geschäzet werden; doch darf er dieses nicht

thun, wenn er noch einen König in der Hand hat.

VIII.

Da einer nicht zubekennet, um eine Haubtkarte seinem Gegner wegzunehmen, muß er ausser der Straffe der zwey Reste zu Ende des Spiels die wegzgenommene Karten denen, denen er sie genommen, wieder zurück geben, welches er auch mit denen andern Karten, ausser der seinigen thun muß.

IX.

Damit der Rifiuto ein solcher könne genennet werden, ist vonnöthen, daß derjenige, so ihn begehet, mehrmahlen wieder gespielet haben müsse, und ist hierzu nicht genug, daß der Stich schon genommen und umgeschlagen sey, ausser im Fall solches von dem, der den Rifiuto begangen, geschehen würde.

X.

Auch kan der Spieler die Straffe des Rifiuto vermeiden, wenn er selbst den Rifiuto merkte, ehe er wieder spielet, jedoch mit diesem Beding, daß, ehe man die Karten auf den Tische leget, wodurch der Rifiuto geschehen ist, man wieder seinen Tarocco in die Hand nehme. Wenn man

man aber den Tarocco auf den Tisch lässet wie auch die Karten des Rifiuto, so muß man nicht glauben, daß er die Karten des Rifiuto auf dem Tisch geleget habe, um selben wieder zu verbessern, sondern um wieder zu spielen, und alsdann wird er schuldig seyn, die Straffe zu bezahlen.

XI.

Jeder Rest bestehet aus 60. Points. Wenn er nach dem erstenmal auch das zweytemal nicht zubekennte oder verläugnete, muß er gleich nach der Entdeckung 2 Resten oder doppelte Straffe bezahlen.

XII.

Der Narr kan jedem zugegeben werden, oder nicht, weil man diese Karte ausspielen kan, wenn man will, und weil sie alle Figuren machet, ausser daß sie nicht nehmen (stechen) kan. Es kan sich der Fall ereignen, daß derjenige, der den Narren in der Hand hat, niemahls zum Stich komme, und daß er sich zulezt des Spiels ohne Karten befinde, welche er an statt des Narrens geben könne, in welchem Fall er den Narren selbst zugeben muß, und obschon derselbe eine Haubtkarte ist, wird doch derowegen der Tod nicht aufgezeichnet. Wenn er aber verbunden wäre, an statt des Narren eine andere Haubt-

Karte zuzugeben, weil er keine andere hätte, alsdann zeichnet man den Tod solcher Haubtkarte.

XIII.

Wer ausspielet, bevor er ansaget, oder lässet andere spielen, der darf nichts mehr ansagen: die Verzigole aber müssen bey der Ansagung auf den Tisch geleget und öffentlich aufgewiesen werden.

XIV.

Die Karten, so zählen, sind folgende:

Die *Aric* zählen 10.

Die Haubt-*Tarocchi* 5.

Die Könige 5.

Die Päpste 2. 3. 4. und 5. zählen 3.

Es können zwar noch viele andere Fälle sich in diesem Spiel ereignen, die man aber ohnmöglich in einer einzigen Regel einschliessen kan, dann man hierzu ein ganzes Buch brauchete.

Das

Das

Cucuſpiel.

Dieses ist ein Spiel so man in Italien erfunden, um damit eine zahlreiche Gesellschaft vollkommen zu unterhalten, ohne daß sich die Spielere in eine Gefahr sezzen dörffen. Es werden hierzu ganz besondere Karten erfordert, welche man aber nicht so leicht in Deutschland findet. Selbes zu spielen werden 38 Karten erfordert, welche mit Figuren gemahlen, und mit besondern Numern gezeichnet sind.

Der höchste Numer ist der Cucu, und ist so viel als Numer XV., dahero wird er der Herr des Spiels genannt; auf selben folget ein Mann, der Bragone heisset und den Numer XIV. hat; sodann ein Pferd so der Numer XIII; hierauf eine Kaze, so der Numer XII; alsdann ein Wirthshaus, so der Numer XI; nach allen diesen kommet der Numer X. IX. VIII. VII. VI. V. IV. III. II. I. Hierauf folget noch ein Nulla, welches weniger als Eins gilt, und mit der Figur ○ gezeichnet ist, auf dies Nulla kommt ein Eymer, der weniger und schlechter, als das Nulla. Nach diesem Eymer folgt ein Larvengesicht, welches weniger als das vorige und das lezte von allen ist. Dabey sind auch zwey Narren, die mit keinem Numer gezeichnet sind.

Wenn man dieses Spiel will ordentlich spielen, sollen alle die da spielen wollen, so viel Geld, als man vorhero zum Spiel bestimmet, in eine Taze (Callette) sezzen, und jeder aus denen Spielern

lern ſoll eine gewiſſe Zahl der Zeichen (Marquen) nehmen, nachdem man es ausgemacht. Hierauf nimmt man alle benannte Karten, und gibt jedem Spieler eine darvon, jeder Spieler aber muß mit ſeinem Nachbarn Karten tauſchen, wenn anderſt keine Verhinderniß iſt; dieſes aber geſchieht nur einmal, ſo lang daſſelbe Spiel dauret, gleichwie man in dem Spiel, genannt *paſſare alla ſtafetta* zu thun pflegt. Wer aber nicht tauſchen will mit ſeinem Geſpan, wird eine Marque in die Taze ſezzen, und das ſo lang, als er deren hat; der aber der lezte ſeyn wird von allen, und ſeine Marque nicht zugeſezzet, hat gewonnen.

Man erinnert jedoch, daß der Cucu, der Bragone, das Pferd, die Kaz, und das Wirths-Haus Figuren, und privilegirte Karten ſind; und man niemahl gezwungen werden könne, ſelbe zu vertauſchen, es geſchehe dann mit freyem Willen oder aus Unachtſamkeit, wohingegen man alle die anderen nothwendig verwechſeln muß, wenn ſie begehret werden.

Alle privilegirte Karten belauffen ſich nun auf ſieben, welche verdoppelt vierzehen ausmachen; und alle Karten zuſammen ſind an der Zahl neunzehen, und verdoppelter 38, worüber folgende Regeln abgefaſſet ſind.

Regeln,
die im währenden Spiel zu beobachten.

I.

Das Wirthshaus so den Numer XI. hat, ist nicht verbunden zu paßiren, mit welcher Karten es seye, sondern es antwortet deme, der zu passiren verlanget: Haltet ein wenig stille, ausgenommen, wann das Stillehalten den treffete der das Nulla hat, dieser, welcher besagtes Nulla hat, dargegen versezzen könne, ohne seine Karten zu entdecken: Werdet ihr vor mich zahlen, wenn es das *Nulla* seyn sollte? Und in solchem Fall muß der, so das Wirthshaus haben wird, entweder einwilligen, oder paßiren, und so er auf die Frag des Nulla einwilliget, und der Fall sich ereignet, daß das Nulla die verlierende Karte seye, muß der, so besagtes Wirthshaus hat, bezahlen. Doch ist er nicht schuldig zu bezahlen, wenn der so das Nulla hat, nicht zu ihm oben berührte Wort gesaget: Werdet ihr vor mich zahlen ꝛc.

II.

Ueber dem Wirthshaus ist die Kaz mit Numer XII. und wenn selbe begehret wird, antwortet sie Gnau. Weilen der andere aber in diese Kaz gerathen, wird er dem, der die Kaze hat, alsofort eine Marque bezahlen, und mit seiner Karten zurück weichen, mit der Schuldigkeit, noch eine Marque in die Tazze zu geben, wenn anderst seine Karte unter den anderen die geringste seyn solte.

III.

III.

Ueber der Kaz iſt das Pferd, mit Numer XIII. wann ſelbes begehrt wird zu paßiren, antwortet der, ſo es hat: Es ſpringt; ſodann ſpringt es einen Schritt vorwärts, und er behaltet ſein Pferd, der andere aber tauſchet weiter mit jenem der voran iſt, auf die Weis, wie oben geſagt worden.

IV.

Ueber dem Pferd iſt der Bragone mit Numer XIV. wenn man von ihm verlanget, daß er paſſiren ſolle, antwortet er: Haſt du den *Bragon* gefangen? dieſer aber wird alsdann ſtill halten, weil er gefangen iſt, und eine Marque in die Tazzen ſezzen. Wenn er noch überdies wenigere Points haben ſollte, als die andere, ſo muß er noch eine Marque hineingeben.

V.

Ueber alle iſt der Cucu, mit Numer XV. welcher der Herr des Spiels iſt. Er antwortet ſelbem, der von ihm begehrt zu paßiren, Cucu: und weil er ein gütiger Herr iſt, machet er keine Marque in das Spiel ſezzen, ausgenommen wenn einer wenigere Punti hätte, doch macht er ſtille halten.

VI.

Die Narren haben keinen Numer, aber derjenige, deme ſie im Spiel zukommen, wird, wenn ein Narr allein ohne dem anderen ſeyn ſolte, eine Marque in die Tazze ſezzen, jedoch kan er ſie wie in anderen Karten vertauſchen: Im Fall,

aber alle zwey Narren heraus im Spiel seyn solten, werden die, so sie haben, jeder eine Marque, anstatt hinein zu sezzen, herausnehmen. Man erinnert jedoch, daß jener, welcher den ersten Narren hat, weder was sagen, noch das geringste Zeichen machen dörfe, bis alle ihre Karten aufgewiesen, dann wegen des Zeichen würde der andere seinen Narren behalten, wenn er aber nichts weis von dem anderen Narren, wird er ihn natürlicher Weis verwerfen; und dieses bey Strafe keine Marque heraus nehmen zu dörffen.

VII.

Man leget alle Karten zusammen, und fangt an, einem jeden eine zu geben, der lezte aber, nemlich derjenige so ausgiebt, nimmt darvon eine vor sich, leget das Spiel Karten auf den Tisch, und hernach, weilen er niemand hat, mit dem er tauschen solle, wechslet er mit den Spiel Karten, worbey zu merken, daß das Spiel Karten keinem aus denen Spielern einen Eintrag machet; Jene Karten jedoch so er nimmt, gehöret ihm zu, und einer nach dem andern, wenn die Hand an ihn kommet, macht es eben also.

VIII.

Wenn 2 allein in dem Spiel übrig bleiben, und wenn der Narr mit allerhand auch privilegirten Karten kommen solte, so werden alle beyde eine Marque hinein sezzen, ausgenommen es käme der Cucu, so der Herr des Spiels ist, und in diesem Fall wird der, so den Narren hat, allein sezzen.

Das

Das

Tresettspiel.

Dieses ist eines der schönsten, artigsten und ergözlichsten Spielen wegen der verschiedenen angenehmen Veränderungen, die darbey vorfallen, welches doch zugleich auch viele Geschicklichkeit und Aufmerksamkeit erfordert. Es hat seinen Namen von Tré Sette oder drey Siebnern, weilen derjenige, der sogleich im ersten Spiele 3 Siebner, in die Hand bekommet, alsofort 21 Points zählet, und mithin eine ganze Partie gewinnet. Ob der Erfinder hierbey auf die Vollkommenheit der siebenden Zahl, oder auf etwas anderes gesehen, ist unbekannt. Dieses Spiel ist, wie viele andere dergleichen, auch von denen Italiänern zu uns übergekommen, und scheinet solches fast in Neapel erfunden zu seyn, weilen die in einer Hand befindliche Dreyer, Zweyer und As von einer Farbe eine Napolitana genennet werden. Es wird solches mit der ordentlichen l'Hombre-Karte von 40 Blättern gespielet. Die gewöhnlichste Art dieses Spiel zu spielen ist unter 4 Personen, unter welche die Karten, wie bey dem Quadrille-Spiel, alle gerad vertheilet werden, daß also ein jeder 10 Blätter bekommt.

Unter diesen vier Spielern sind zwey und zwey in Compagnie, indeme jede von den zweyen, welche einander gegen über sizzen, zusammen spielen,

len, von welchen beyden der Eine ein Marquier-Täfelein, die gewonnenen Partien aufzuschreiben; der Andere aber dreymal sieben Marquen, nemlich 21 vor sich nimmt. Das Haubtwerk kommet hierbey, wie leicht zu erachten, darauf an, daß die beeden Compagnons sich wohl untereinander verstehen, welches jedoch nur durch das Ausspielen, nicht aber durch andere gegebene Zeichen, wofern nicht ein anderes gleich anfangs verabredet worden, geschehen darf. Nichts ist dahero verdrießlicher, als entweder einen Unwissenden, der die Spielregeln nicht verstehet, oder gar einen Ungeschickten, der sich deren, wann er sie auch verstehet, nicht zu bedienen weis, oder endlich einen Unachtsamen, der keine Aufmerksamkeit besizzet, als Compagnon zu überkommen, alsò, daß auch hier, wie in vielen anderen Fällen wahr ist, chevà meglio esser solo che mal' accompagnato; dahero man auch an einigen Orten, nach etlichen gespielten Partien, die Compagnons von neuem zu wählen und zu wechseln pfleget.

Sonst kan dieses Tresettspiel auch nur unter drey Personen gespielet werden, wovon jede für sich selbsten spielet und jede 12 Karten in die Hand bekommet, 4 andere aber liegen bleiben und wird hierbey viele Geschicklichkeit und Aufmerksamkeit erfordert, solches recht wohl zu spielen. Man kan es auch nur unter zweyen spielen, wo jedem 20 Karten gegeben, und solche in 4 Häuflein vertheilet, die erstere aber sofort, die anderen aber nach und nach aufgeschlagen werden.

In

In diesen beeden lezteren Arten werden eben die Haubtregeln beobachtet, wie bey der ersteren, ausser die, so das Zusammenspielen angehen; sie haben aber jede auch ihre besonderen Regeln, weilen aber erwehnte lezlere beeden Arten schon ziemlich aus der Uebung gekommen, so hat man dermahlen nur die Regeln, welche bey der ersteren und gewöhnlichsten Art zu beobachten, hier anführen wollen.

In beiden Farben der Karte folgen die Blätter dem Range und dem Werthe nach also auf einander:

Drey, Zwey, As, König, Dame, Bube, Sieben, Sechse, Fünfe, Viere.

Diejenige Farbe, welche ausgespielet wird, muß so lange bekannt werden, bis wieder eine andere kommt, und hat es also dieses Spiel mit andern nicht gemein, daß eine Farbe zum Trumpfe gewählet wird, welche die andere übersticht.

Die Gewohnheit erfordert, daß man rechter Hand 2mal 5 Blätter giebt. Wenn dieses beobachtet ist, so sagt ein jeder an, was er in seiner Karte dreyfach oder vierfach erblickt, und werden für drey Dreyen 3, für vier Dreyen aber 4. Marquen von einer Seiten zur andern gezählet, für alles andere dreyfache wird eine Marque, für alles vierfache aber zwey Marquen angelegt.

Der

Derjenige, welcher drey Sieben ansagt, gewinnet eine Partie, welche er und sein Mitspieler auf dem Marquir-Täfelein bemerken, und zugleich eine Marque anlegen. Hat einer alle 4 Sieben in der Hand, so gelten solche zwar nur eine Partie, aber doch 2 Marquen. Finden sich in einer Hand, dreye, zweye, und As in einer Farbe, so werden sie bey dem andern Stiche des Spiels erst angesagt, und 3 Marquen dafür angelegt. Dieses wird eine Napolitana genannt. Ist sie vierfach, nemlich, daß der König dabey ist, so werden 4 Marquen angelegt; und, so viel folgende Blätter dabey seyn, so vielmal wird eines mehr angelegt.

Beym Ausspielen ist wohl zu bemerken, daß man, wenn man eins oder zwey der höchsten Blätter hat, und mit einigen darneben von gleicher Farbe ein gutes Spiel zu machen denkt, nicht hoch ausspielet; sondern man nimmt ein niedriges Blat, hierauf muß der Mitspieler wohl acht haben, mit seinem höchsten Blatte einstechen, und selbige Farbe wieder nachbringen; und dieses nennet man Invitiren. Zum Exempel: ich habe das Blat Coeur-Drey und noch 5 andere kleine Coeur-Blätter in der Hand, so invitire ich in Coeur, und spiele nicht das Blat Coeur-Dreye, sondern ein kleines Blat Coeur aus; hat nun mein Mitspieler das Blat Coeur-Zwey, so sticht er damit ein, und bringt Coeur wiederum nach, so machen wir in Coeur

sechs

sechs Stiche zusammen. Hat aber der Ausspieler dreye' zwey, und noch einige Blätter von gleicher Farbe in Händen, daß er die Karte ohngefehr überrechnen kan, so fordert er gleich damit. Wenn nun der Gehülfe das As in Händen hat, so wirft er es gleich das erste mal zu. Wenn er keine Farbe mehr zugeben kan, so wirft er diejenigen Blätter hoch weg, welche ihm zu nichts dienen. Da muß denn der andere wieder Achtung geben, und daraus schliessen, daß er in diesen weggeworfenen Farben nichts bey ihm suchen, und also nicht darinnen invitiren soll. Hat er nun keine Blätter mehr, wormit er fordern oder invitiren kan; so spielt er ein Bild aus; Dieses ist ein Kennzeichen, daß nunmehro der andere das Spiel nach seiner Karte regulliren muß. Ist das Spiel zu Ende, so zehlet jede Compagnie die Points in ihrer Karte zusammen, und dieses geschicht auf folgende Art:

Dreye, Zwey, König, Dame, Bub heissen Figuren.

Drey solche Figuren machen einen Point aus. Jedes As macht für sich einen Point aus, und da der lezte Stich auch für einen Point gerechnet wird; so sind in der ganzen Karte Eilf Points; denn die Figuren, welche übrig bleiben, werden für nichts gerechnet.

So viel nun jede Compagnie Points zehlen kan; so viele Marques werden angelegt. Welche Spieler nun ihre Ein und zwanzig Marquen eher als die andern anlegen können, die gewinnen eine Partie, und kan die gegenseitige Parthey nicht über die Helfte, nemlich über Zehne anlegen; So ist die Partie doppelt gewonnen, und werden dafür zwey angebrochen.

Regeln,

die man sich wohl bekannt machen muß, um dieses Spiel geschickt anzugehen, ehe man es selbst spielt.

I.

Wer bey dem Ansagen zu hizig ist, und mit dem höchsten Gedritten, als drey und zwey zu geschwinde herausfähret, und solche für dem andern Ausspielen ansaget, wird als strafbar angesehen, weilen er dem Mitspieler das Spiel zu zeitig verräth, und wenn er dieses mit der Napolitana thut, schadet er sich selbst, weilen sich die andern gewiß hüten werden, diese Farbe, in der er sie ansagt, auszuspielen. Doch ist dieses erlaubt, wenn man das Ausspielen oder die Vorhand hat, und also mit selbiger gleich fordern kan. Wo nicht, so saget er diese Napolitana beym Zweyten Stiche an; versäumet man diese

Zeit: So ist die Ansage verfallen, und gilt nichts.

II.

Bleiben bey beyden Gesellschaften so wenige Marquen übrig, daß sie sich beyde mit denen Points hinaus sagen können; So erfordert die Billigkeit, das diejenigen die Partie rechtmäßig gewinnen, welche die ersten Stiche, und in selbigen die ersten Points gemacht haben. Wenn sich nun beyde durch ein Gedrittes oder durch Napolitanen hinaussagen können; so gehet es nach der Vorhand, und darf keiner eher ansagen, als ihm der Ordnung nach die Reihe trift.

III.

Fügt es nun das Glück, daß zwey miteinander spielende die Karten alle allein stechen, und die andern gar keinen Stich machen können, so werden dadurch vier Partien gewonnen. Die Erfinder des Spiels haben dieses mit dem Nahmen Gallata beleget.

IV.

Kan einer aus seiner Karte oder Hand alle Stiche alleine machen; so schaft er sich und seinem Mitspieler einen Gewinn von acht Partien; dieses wird ein Gallaton genannt.

V.

Es trift auch bisweilen zu, daß die eine Parthey denen andern alle Stiche, bis auf einen entwendet, in welchen aber nur eine, oder höchstens zwey Figuren sind. Jene können also keinen Point aus ihrer Karte aufweisen; deswegen marquiren die Gewinner drey Partien; Ein solches Spiel führet den Nahmen Stramazette.

VI.

Glücket dieses, wie bey einem Gallaton, einem alleine; So ist ein Stramazetton gemacht, und sechs Partien gewonnen.

VII.

Ist noch zu merken, daß einige dieses Spiel mit Continuation, andere aber ohne Continuation spielen. Dieses ist also zu verstehen: Wenn die Spieler 21 Marquen angelegt, so wäre das Spiel aus; Man spielet es aber dennoch fort, und die Gewinner zehlen die übrigen Points schon wiederum auf das künftige Spiel fort, da die andern gar nichts marquiren dürffen. Hingegen fügt es sich auch zuweilen, daß wenn die eine Parthey sich gleich vor dem Ausspielen heraus sagen kan, und deswegen continuiret, weilen es noch einige Points zu zehlen

hoffet, die andre Parthey immer noch Gallata oder Stramazette machen kan.

VIII.

Hebt die Gesellschaft das Spiel auf; so zehlet jede Compagnie ihre Partien, und so viel einer vor der andern zum voraus hat, sind gewonnen, und die Gewinner bekommen für jede Partie so viel, als man beym Anfange ausgemacht.

Interpone tuis interdum gaudia curis,
Vt possis animo quemvis sufferre laborem.

Das

Kaiserspiel,

oder

l'Imperiale.

Begriff von dem Kaiserspiel überhaubts.

Diejenige, so den Wortverstand dieses Spiels untersuchen wollen, glauben ihn gefunden zu haben, wann sie vorgeben, daß es von einem Kaiser also genannt worden, der dieses Spiel zu erst im Schwang gebracht habe; allein ohne uns lange bey einer Untersuchung aufzuhalten, ob diese Worterklärung wahrhafftig oder zweifelhaft seye, melden wir, um zur Haubtsache zu kommen, daß die Karten, so man in dem Kaiserspiel gebrauchet, mit denen Piquet-Karten gänzlich übereinkommen, nemlich es sind 32, der König, die Dame, der Valet, (Bube) das As, der Zehner, der Neuner, der Achter, und der Siebner; oder es sind 36, wann man die Sechser von jeder Farbe mit dazu nimmt, wie es in verschiedenen Provinzen Frankreichs geschiehet.

Es kan das Kaiserspiel zu dreyen gespielet werden, und in diesem Fall ist es nothwendig die Sechser dazu zu nehmen; allein am gewöhnlichsten spielen es nur ihrer zwey.

Ehe man zu spielen anfängt, muß ausgemacht werden, wie hoch und auf wie viel Imperialen man die Partie spielen wolle, gemeiniglich geschiehet es auf 5. Unterdessen kommt es auf das

Be-

Belieben der Spielenden an, mehr oder weniger zu machen.

Wann man hierüber eines geworden, so nimmt einer der 2 Spielenden die Karten, mischet sie und giebt sie seinem Gegner hin, um zu sehen, wer zu erst geben werde, und weil in diesem Spiel der, so die Karten giebt vor dem andern einen Vortheil hat, so muß allezeit derjenige geben, so das höchste Blat ziehet, welches zu thun in dem Piquet-Spiel demjenigen aufgetragen wird, der das niedrige Blat hat.

Derjenige so mischen muß, überreichet, wann dieses wie es sich gebühret, geschehen, die Karten seinem Gegner zum abheben, welches dieser ordentlich thun muß; worauf jener diesem und sich selbsten wechselsweise 3 oder 4 Karten giebt, bis ein jeder 12 hat; er nimmt hierauf die oberste Karte von dem Talon, wendet sie um und läßt die übrigen unten liegen, und die aufgeschlagene Karte macht alsdann den Trumpf aus.

In dem Kaiserspiel giebt es Karten, welche man Honneurs nennet, diese sind der König, die Dame, der Valet, das As, und der Siebner, wann das Spiel 32 Karten hat; dahingegen wenn es 36 Karten hat, dieses der Sechser ist. Jede Honneur gilt dem der sie hat, für 4 Augen, allein soll sie dieses gelten,

so muß sie ein Trumpf seyn, das ist, sie muß eben von der Farbe seyn, welche die Karte hat, so von dem Talon aufgelegt worden.

Es ist zu bemerken, daß die Karten allezeit gleich viel gelten, und daß auch in diesem Spiel ihr Werth mit dem was sie sonsten gelten, überein kommt, nemlich sie gehen nach folgender Ordnung, der König, die Dame, der Valet, das As, der Zehner, der Neuner, der Achter, der Siebner und der Sechser, so daß das höhere das niedrige Blat von einerley Farbe sticht.

Ueberdies ist noch zu bemerken, daß wann ihrer 3 spielen, so bekommt ein jeder 12 Karten und folglich bleibt kein Talon übrig, daher wendet der, so mischet, um einen Trumpf zu machen, die lezte von denen Karten die er nimmt, um, und diese bestimmt den Trumpf.

Sind die Karten auf solche Art gegeben, und das Wählblat (tourne) gemacht, so fängt derjenige, den es am ersten trift, zu spielen an, wie im Piquet, er nimmt die Farben zusammen worinn er die meisten Blätter hat, um daraus seinen Rummel zu machen den er angiebt, und für welche er 4 Augen (Points) zehlt, wenn sein Gegner ihm hierinnen nicht gleich kommt, d. i. wenn der Rummel seines Gegners nicht stärker ist; denn wäre er ihm auch

gleich,

gleich, so würde ihn doch der erste, eben wegen des Vorrechts, daß er der erste ist, zehlen dürfen, so gut als ob er wirklich stärker wäre, hat hingegen der Gegentheil einen stärkern Rummel, so zehlt er ihm gleichfals für 4 Augen. Ehe er unterdessen seinen Rummel angibt, wird er nachsehen ob er kein Imperiale hat, welche er im Fall, daß eine vorhanden, zu erst aufweisen müste, und vergißt er diß, so gilt sie hernach nichts mehr. Es giebt verschiedene Arten der Imperialen, und jede Imperiale gilt 24 Augen (Points). Die erste Art der Imperialen bestehet darinn, wann man 4 König oder 4 Dames, 4 Valet, 4 As, oder wohl auch 4 Siebner hat, wann das Spiel aus 32 Karten bestehet, hat es 36 Karten so gelten auch die 4 Sechser für eine Imperiale.

Die zweyte Imperiale bestehet darinn, wann man König, Dame, Valet, und As in einer Farbe hat.

Es gibt auch eine Imperiale tournée, welche entstehet, wann man seinem König eine Dame, einen Valet, ein As, einen Siebner, oder einen Sechser wählt, und in seinem Spiel die 3 übrigen Karten von der Farbe des Wahlblats (tourne) hat, deßgleichen wenn man einen König, eine Dame, einen Valet, oder ein As wählet, und in seinem Spiel die 3 übrigen Karten von eben der Farbe hat, welche den

König, die Dame, den Valet, und das As vollkommen machen.

Endlich gibt es noch eine Imperiale die man fallen läßt (que l'on fait tomber) und diese hat statt, wann man den König, die Dame oder andere Trümpfe hat, und die andern Trümpfe, so die Imperiale ausmachen, bekommt; diese Imperiale aber gilt nur, wann man sie in der Trumpf Farbe hat.

Weiter ist zu beobachten, daß derjenige, welcher in seinem Spiel den König, die Dame, den Valet, und das As in der Farbe hat, die er aufschlägt, zwey Imperialen dafür rechnet. Hat man seine Imperialen gezehlt, welche wann sie gut seyn sollen, müssen auf dem Tische aufgelegt und angegeben werden, so gibt man, wie gemeldet, den Rummel an. Hierauf wirft der, welcher zu erst zu spielen hat, diejenige Karte seines Spiels aus, die er für die tauglichste hält, der Gegentheil ist verbunden ihm ein Blat von gleicher Farbe zu geben, und zu stechen, wenn er sie hat, oder er muß mit dem Trumpf abstechen, wann er ohne einen Fehler zu begehen, nicht nur die Farbe nicht verlaugnen, sondern auch anders nicht gewinnen kan. Auf diese Art verfähret man mit allen Karten so man in der Hand hat, und wann sie ausgeworffen sind, so zahlt ein jeder das was er hat, und der so mehr als der andere hat, zählt für jeden Stich den er über die sechs Stiche die er machen muß, hat, 4 Augen, und schreibet sie vor sich auf.

Es ist auch zu merken, daß wenn ihrer 3 spielen, derjenige den es zu erst trift mit einem Trumpf zu spielen anfangen müste. Uebrigens wird es gespielt wie wann ihrer zwey spielen; dann der so über die 4 Stiche macht, die er mit seiner Karte machen muß, schreibt sich für jeden Stich, über die 4 nothwendige, 4 Augen auf. Und so viel sey genug zu einer Anweisung zum Kaiserspiel überhaubt, jezo wollen wir sehen wie in diesem Spiel gesezt und gezehlet werde.

Wie in dem Kaiserspiel marquirt werde.

Sind die Karten gemischet und ausgegeben, und ist man einig um was und auf wie viel Imperialen man spielen wolle, so ist an dem Ende des Tisches ein Korb, worinnen Fiches und Jettons sind, welche zum sezzen gebraucht werden. Für die Imperiale marquirt man eine Fiche und für die 4 so man gewinnt, ein Jetton, allezeit für die 4; und wenn man 6 Jettons aufgeschrieben hat, so sezt man an deren Stelle eine Fiche, die macht eine Imperiale, welche für 24 Augen (Points) gilt.

Derjenige, welcher nachdem er gemischet, ein Honneur auflegt, (tourne) d. i. einen König, eine Dame, einen Valet, ein As, einen Siebner wenn das Spiel 32, oder einen Sechser,

wenn

wenn es 26 Karten hat, marquirt sich ein Jetton, welches für 4 Augen gilt.

Der welcher mit dem Trumpf-Sechser, oder mit dem Siebner wenn es keine Sechser giebt, oder auch mit dem As, den Valet, die Dame oder den König sticht, oder wenn er auf eine andere Art spielt, den Stich macht, marquirr so viel Jettons als allezeit 4 von den Honneurs gelten, die er gestochen hat. Wer ein Honneur gespielt hat, verliert es, wenn sein Gegner ein stärkeres spielen würde, er darf also das Honneur, welches er zu seinem Vortheil gespielet, nicht anschreiben, sondern der, welcher mit Recht stechen würde, würde einen Jetton für jedes Honneur marquiren. Gleichergestalt würde derjenige, welcher den Trumpf-Siebner, wenn es keine Sechser gibt, oder den Sechser geworffen, verlieren, den der andere durch einen Trumpf, der kein Honneur wäre, bekommen würde, und dieser nicht unterlassen, zu seinem Vortheil das Honneur anzuschreiben, welches er stechen würde, ob er es gleich nicht ausgespielet.

Wer nach Endigung seines Spiels mehr als die 12 Karten die er von seinem Spiel haben muß, findet, gewinnet 4 Augen, (Points) die er sich anschreibt, für jeden Stich (Levée) die er mehr hat als der andere; spielen ihrer 2, so hat der Stich 2 Karten, spielen 3 so hat er natürlicher Weise auch 3.

Wer,

Wer, wie oben schon gemeldet worden, mehr Augen hat, als der andere, marquirt sich 4 für den Rummel (Point) er mag hernach 3, 4, 5, 6, 7, 8 oder 9 Karten im Rummel haben, hingegen ist zu beobachten, daß wenn der Rummel gleich stark ist, der welcher die Vorhand hat 4 zehlet, und dieses vermöge seines Vorrechts. Und so viel von den verschiedenen Augen die man zehlt, und die, wenn sie beysammen sind, eine Imperiale ausmachen.

Es ist noch übrig zu zeigen, wie diese Augen können ungültig gemacht werden, wenn sie weniger als 24, oder wenn sie nicht 6 Jettons ausmachen. Zum Exempel, wenn einer der Spielenden vom vorigen Stich 20 oder weinger Augen hätte, und sein Gegner hätte eine Imperiale in der Hand, oder eine Retournée, wann sie statt haben, so würde der, so die Imperiale hat, die 20 Augen seines Gegners zu nichte machen, so daß er gezwungen würde solche auszulöschen, ohne daß jener deßwegen das, was er haben möchte, auslöschen dürfte, wann anders sein Gegner nicht auch eine Imperiale hätte, welche gleichfalls die übrige Augen des Gegners vernichten würde. Für jede Imperiale marquirt sich der, so sie hat, eine Fiche. Die Imperiale die man marquirt, wann man 6 Jettons beysammen hat, vernichtet gleichfals die Augen, so der Gegner haben mag, und wird wie die andere, mit einer Fiche, dem der sie gemacht hat, angeschrieben. Die Partie dauert

bis

bis daß einer der 2 Spielenden so viel Imperialen gemacht hat, als der Abrede gemäß zu Endung der Partie erfordert werden. Man muß gleich zu erst das Wählblat, hernach die Imperialen, die man entweder in der Hand hat, oder die vom Wählblat kommen, und endlich den Rummel zehlen; nach dem Rummel zehlt man die Houneurs die man in den Leesen, so man macht, gewinnt, und endlich das, was die Karten, so man gewinnt, ausmachen.

Weil alles was man noch von diesem Spiel sagen könnte, in denen folgenden Regeln enthalten ist, so ist es Zeit zu diesen zu schreiten, um den Leser nicht vergeblich aufzuhalten.

Regeln des Kaiserspiels.

I.

Wann das Spiel falsch gegeben worden, so gilt der Stich, an welchem es erkannt worden, daß es falsch ist, nichts, die vorgehende Stiche aber sind gut.

II.

Wenn eine oder mehr umgewendete Karten gefunden werden, gibt man von neuem.

III.

Man kan die Karten entweder zu dreien oder zu vieren geben.

IV.

Wer nicht recht ausgiebt, muß einem andern des Recht zu geben überlassen, und verlieret eine Imperiale.

V.

Wenn gleich in dem Talon eine Karte umgewendet liegt, so ist das Spiel deswegen doch gut.

VI.

Wer sein Spiel unter dem Talon mischet, verliert die Partie.

VII.

Wer seinen Rummel zu zehlen vergißt, darf ihn weiter nicht zehlen, eben so verhält es sich bey den Imperialen.

VIII.

Wer seine Imperialen nicht vor dem Rummel aufweißt, darf sie nicht zehlen.

IX.

IX.

Jedes Honneur, so auf den Tisch geworfen wird, gewinnt dem, so es sticht, 4 Augen.

X.

Wer eine ausgespielte Karte, so er stechen könnte, nicht sticht, verliert eine Imperiale, es mag nun das Blat, womit er stechen sollte, von der ausgespielten Farbe, oder ein Trumpf seyn, womit er hätte stechen können.

XI.

Derjenige, welcher Farbe verläugnet, und hat sie doch in seinem Spiel, verlieret 2 Imperialen.

XII.

Die Imperialen, welche der, so Fehler macht, verspielt, kommen seinem Gegner zum besten, wenn der, so die Fehler macht, sich nichts auslöschen kan, dann hat er sich was aufgeschrieben, so ist es ihm erlaubt solches auszulöschen.

XIII.

Wer eine Imperiale in der Hand hat, oder im Wählblatt, wann es anders auf diese Art gilt, löschet die Augen aus, welche sein Gegentheil

theil hat; eben so verhält es sich, wenn er seine Imperiale endet, und die Augen zehlet.

XIV.

Wer mit den Augen der Karten, die er gewinnt, eine Imperiale macht, darf seinem Gegner es aufgeschrieben lassen; endet hingegen einer seine Imperiale durch die Honneurs, die er durch Abstechen gewinnt, so muß er seinem Gegner erlauben, das, was er mit seinen Karten gewinnt, sich aufzuschreiben.

XV.

Das Wahlblatt endiget die Partie eher als eine Imperiale in der Hand, die Imperiale in der Hand eher als die Imperiale tournée, wenn sie statt hat, die Imperiale tournée eher als der Rummel, der Rummel eher als die Imperiale, die man fallen läßt (que l'on fait tomber) besagte Imperiale eher als die Honneurs, und die Honneurs eher als die Karten, als welche die lezte Augen sind, welche im Spiel gezählet werden.

XVI.

Die Imperiale retournée hat nie statt, als wenn man ohne Einschränkung spielet, und ebenso verhält es sich mit der Imperiale que l'on fait tomber.

XVII.

Die Imperiale die man fallen läßt, gilt nicht als in der Trumpf-Farbe.

XVIII.

Eine Imperiale in Trumpf in der Hand gilt so viel als zwey Imperialen ohne die Marque der Honneurs zu rechnen.

XIX.

Ist der Rummel bey beyden gleich stark, so schreibt sich ihn der auf, so die Vorhand hat.

XX.

Wer von der Partie gehet, ehe sie geendet worden, verliehrt sie, wenn anders nicht die Spielenden insgesammt darein gewilliget.

Si vis apté ludere lude pari.

Das

Das

Ambiguſpiel.

Dieses Spiel ist sehr annehmlich und die Regeln davon sind sehr leicht. Der Nahme giebt gleich einen Begriff von dem was es ist, weil es wirklich aus einer Zusammenmischung verschiedener Spiele bestehet.

Will man das Ambigu spielen, so nimmt man ein ganzes Kartenspiel und wirft die Figuren weg: von den übrigen Karten, womit man spielte, zehlt man die Augen schlecht weg, wie sie gezeichnet sind, einen 10, für zehen, ein As für eins, und so auch die übrigen.

Das Ambigu kan von 2 Personen bis zu 6 gespielet werden; am angenehmsten ist es, wann ihrer 5 oder 6 spielen.

Ehe man dieses Spiel anfängt, so ist es gut, wenn ein jeder eine gewisse Anzahl Jettons nimmt, welche man so viel oder so wenig gelten läßt, als man will, und vest sezzet wie lange, oder auf wie viel Stiche man spielen will: Bestimmet man die Zeit, so ist dem, der die Partie verspielt, vor der bestimmten Zeit aufzuhören erlaubt, welches der so gewinnt, nicht thun darf, sondern wenn auch gleich einer oder 2, so unglücklich gespielt, aufgehört hätten, so muß dieser doch bleiben, bis die Zeit zu Ende gelaufen; zehlt man

aber die Anzahl der Stiche, so gespielt werden müssen, ehe man endet, so müssen alle bis an das Ende der Partie mitspielen: wenn diese Sachen alle ausgemacht sind, so siehet man wer die Karten ausgeben soll; welches geschehen kan, wie es gut dünket, und es liegt nichts daran, man mag oben oder unten anfangen. Hierauf mischet der, welchem es aufgetragen worden, die Karten, lässet sie von dem, so ihm zur linken Seiten sizzet, abheben, und gibt jedem Spielenden zwey Karten, eine nach der anderen; hat ein jeder seine 2 Karten gesehen, so untersuchet er, ob er ein Jeu d' espérance hat, und wenn er eins hat, ob er sich dabey was zu versprechen habe, entweder den Rummel, oder die Prime, oder auch die Sequence, den Tricon, den Flux, oder 2 von diesen Vortheilen, oder endlich den Fredon, darauf muß er halten, wo nicht, so muß er sagen, je passe: er muß hierauf eine, oder auch wenn er will, beyde Karten wegwerfen, und der, so die Karten in der Hand hat, giebt ihm so viel wieder als er weggeworfen hat, und also bekommt er andere.

Die, welche sich aus denen zwey erstern Karten die sie bekommen, was vortheilhaftes versprechen können, sagen an statt passe, baster und sezzen 1 oder 2 Jettons auf das Spiel, nachdem man deswegen übereingekommen.

Der so die Karten gibt, nimmt sodann den Talon, mischet ihn noch einmahl, läßt abheben wie vorher und theilet, ohne die schon ausgegebene Karten anzurühren auf die vorige Art jedem 2 Karten aus, welches dann zusammen 4 sind.

Man untersuchet noch einmahl diese 4 Karten, um zu sehen, ob man ein Jeu d'élperance oder tout formé hat, in diesem Fall hält man darauf, wo aber nicht, so sagt man je passe; wenn die übrigen alle es eben so machen, so legt der lezte, welcher der ist, so die Karten hat, zwey Jettons auf das Spiel, ohne die, welche ein jeder der Spielenden zum Saz eingelegt hatte, und die wegen des Mischens hineingekommen, und verbindet durch dieses Mittel die übrigen alle ihre schlechte Karten zu behalten.

Es ist auch anzumerken, daß wenn einer der Spielenden ein schönes Spiel hat, oder aus der Beschaffenheit dieser 4 Karten hoffet, ein solches zu bekommen, oder wann der lezte die 2 Jettons, davon schon gedacht worden, nicht sezzen will, so sagt jener; Es soll 2 oder 3 Jettons mehr gelten, er kan auch noch höher steigen, wann er will; und wann ihm niemand hält, so ziehet er das, was vor das Mischen gesezt worden (la batterie), und der lezte muß ihm über dies noch 2 Jettons geben, wann anderst nicht der lezte selbst die Vade macht.

Wann es sich zuträgt, daß es zwey oder mehr sind, die auf die Vade halten wollen, so wird alsdenn ein jeder, wann ihn die Reihe trifft, so viel Karten als er will, oder auch gar keine, wegwerfen, wann es ihm gut dünket. Geschiehet lezteres, so kan der, so es thut, nichts destoweniger vor dieses mahl die Spieler, welche auf die Vade halten, anpacken, ehe sie die Karten weggeworffen, und ehe man jedem von ihnen zum leztenmahl höchstens 4 gegeben.

Wann das Wegwerfen ein Ende hat, so redet ein jeder, nachdem ihn die Ordnung trifft. Hat er nun das, worauf er gehoffet, nicht bekommen, so sagt er, je passe; und wann die übrigen alle gleiches thäten, so würde die Vade auf das folgende Spiel stehen bleiben.

Hat aber einer ein gutes Spiel, so, daß er über das im Spiel gesezte bietet, (ein Renvi macht) und 2 Jettons aufs neue auf das Spiel sezzet, so stehet es den übrigen frey, ob sie mit halten oder passen wollen; passen sie, so ziehet er alles, und bekommt von jedem die Augen, so er gehabt, bezahlt, Prime, Sequence, Tricon, Flux, oder Fredon, deren Werth wir nachgehends bestimmen werden. Hält aber einer der übrigen auf dieses Renvi, so kan er hernach weiter darauf sezzen, und wenn dieses geschehen und das Spiel seine Gränzen hat, so legt jeder von denen, so mitgehalten, sein Spiel auf, um zu sehen wer gewonnen hat, und die übrigen zahlen ihm alsdenn seine Sequences,

Fricon und das übrige, worüber man eins geworden.

Haubtsächlich muß man in diesem Spiel darauf sehen, sich einen grossen Rummel zu machen, oder die Prime, Sequence, Fricon, Flux oder Fredon zu bekommen.

Nun schreiten wir zu der Erklärung dieser Wörter, und werden zu gleicher Zeit anzeigen, was sie gelten.

Erklärung der Worte, so in dem Ambiguspiel vorkommen, und was sie gelten.

Der **Rummel**, welcher aus 2 oder 3 Karten bestehet, die von gleicher Farbe sind, als Carreau, Treffle oder Pique ꝛc. ist das geringste Spiel, und der höhere Rummel hebt den niedrigen auf, ein jeder Spielender zahlt dafür eine Marque ausser der Poule, der Vade und den Renvis dem, der durch den Rummel gewinnt.

Eine Karte macht keinen Rummel; d. i. ein Fünfer oder ein Vierer von einer Farbe, die zusammen nicht mehr als 9 ausmachen würden, gegen einem 10 in einem Blat, gewinnen; Und so gehet es bey andern auf eben die Art, es gewinnen nemlich auch 3 Karten gegen 2, obgleich die 3 zusammen wenig ausmachen.

Die *Prime* bestehet aus 4 Karten, von verschiedenen Farben, sie gehet und gewinnt vor den Rummel, ein jeder zahlt 2 Jettons dem so sie hat; gewinnt er ausser der Poule, die Vade und die Renvis, so bekommt er von jedem 3 Jettons. Wann der Augen, davon sie zusammengesezzet ist, über 30 sind, so nennet man sie die grosse Prime. Die höhere macht die niedrige zu nichte. Die *Sequence* ist ein Tierce von Karten, als Fünfer, Sechser und Siebner von einerley Farbe, sie macht den Rummel und die Prime ungültig; und wer sie hat und gewinnt, bekommt von jedem 3 Jettons ausser der Poule der Vade und den Renvis. Die Séquence, so mehr Augen hat, zernichtet die, so weniger hat. Der *Fricon* ist 3 Zehner, 3 Neuner, 3 Vierer, oder 3 andere Karten von gleicher Art. Er macht den Rummel, die Primen, und die Sequencen ungültig und jeder zahlt dem, der damit gewinnt, ein Jetton ausser der Poule, der Vade und den Renvis, der höhere Fricon macht den niedrigen ungültig.

Der *Flux* bestehet aus 4 Karten von gleicher Farbe, als 4 Coeurs, 4 Carreau, u. s. w. Er gewinnt vor dem Fricon, vor der Sequence, vor der Prime und vor dem Rummel, und der ihn hat, gewinnt 5 Jettons von jedem, ausser der Poule, der Vade und den Venvis.

Diese 5 Spiel wovon wir eben Erklärung gegeben, sind die einfache Spiele, aus welchen das

Ambigu zusammen gesezt ist. Nun wollen wir auf die gedoppelten kommen, welche 2 davon in sich fassen, und deswegen die einfachen zu nichte machen.

Der *Fricon* mit Prime ist, wenn man nebst einer Quart in verschiedenen Farben 3 As 3 andere Karten von gleicher Art hat, dieses zernichtet alle simpele Spiele, und der, so damit gewinnt, bekommt so viel als ob er diese 2 Spiele einzeln gehabt hätte.

Der *Flux* mit der Sequence macht den Fricon mit der Prime und alle simpele Spiele ungültig, und wird auf gleiche Weise bezahlt, indem er so viel nimmt als man ihm vor jedes dieser Spiele einzelen bezahlen müßte.

Wann man eine Sequence von 4 Karten hat, so macht man dadurch die von 3 Karten ungültig, wann sie auch gleich mehr Augen hätte.

Der *Fredon*, welcher aus 4 Zehnern, 4 As, 4 Neuner oder andere bestehet, und welcher folglich das stärkste unter allen den andern Spielen ist, macht auch alle die übrigen ungültig, und gilt 8 Augen, für den Fredon, und 2 oder 3 für die Prime, nachdem sie groß oder klein ist, der stärkere Fredon macht den schwächeren ungültig; und der von 4 As ist der schwächste unter allen.

Wann

Wann der Rummel, die Prime, die Sequence, und der Flux gleich ſtark ſind, ſo gewinnt der, ſo die Vorhand hat. Und ſo viel ſeye genug für die Erklärung, nun wollen wir zu den Regeln dieſes Spiels ſchreiten.

Regeln des Ambiguſpiels.

I.

Unter 2 oder 3 gleichen Spielen gewinnt der, ſo die Vorhand hat, wann nicht ein Rummel vorhanden iſt, wo zwey Karten von der Sequence, gleichwie 4 oder 5 und 6 gegen 2 und 7 gewinnen würden, oder gegen 7 und 4, wann die Anzahl der Augen und der Karten übereinkommen.

II.

Der ſo zum zweytenmal geboten hat, kan nicht mehr höher bieten, als die andere, welche gehalten haben, ſo bald als die Karten zum leztenmahl gegeben ſind.

III.

Es kan einer den andern überbiethen, wann ſie alle gepaſſet und ſich dazu verpflichtet haben, und der, ſo alsdann die Vorhand hat, kan wie die andern, wann gebothen wird, mit halten,

und

und auch noch höher biethen, wann sein Spiel gut genug ist. Man kan, ehe sich das Spiel anfängt, sich verabreden, wie hoch und wie offt es zu bieten erlaubt seyn solle, um sich nicht einem so grossen Verlust auszusezzen.

IV.

So hoch einer auch bietet, so kan er doch weder mehr gewinnen noch verlieren, als der übrige Theil seiner Jettons so er vor sich hat, ausmacht, oder als ihm die andere schuldig sind, und man kan ihn nicht verbinden mehr mitzuhalten.

V.

In diesem Spiel darf man nicht borgen, d. i. man darf nicht weiter spielen, wann einer von der Gesellschaft seine Prise ganz verlohren hat. Ja wann dieser weiter spielen will, muß er neue Marquen nehmen, welche er vorher bezahlen muß.

VI.

Man kan sich um das, was man gewonnen, so lange erkundigen, bis zu dem folgenden Spiel die Karten abgehoben worden, alsdann ist es verbotten.

VII.

Wenn man die 3te Karte gesehen, so ist es nicht erlaubt, Geld aus der Tasche zu ziehen, oder

zu

zu entlehnen; wenn man sich demnach aus den 2 ersten Karten auf ein gutes Spiel Hofnung macht, so kan man dieses thun, wenn einer mischen läßt, und so viel vor sich sezzen, als man will, indem man dabey sagt: J'en luis de tant de Jettons, oder dies soll für so und so viel Jettons gelten.

VIII.

Wenn einer gleich von den Marquen, so man vor sich hat, nichts übrig hat, oder alle seine Marquen auf das Biethen verwendet hat, so müßte er doch den Werth des Spiels demjenigen, der es gewonnen hat, auszahlen, d. i. so viel als die Rummel, die Primes, die Séquences, die Flux oder Fricons gelten ꝛc. so wie man oben angezeiget hat, wenn man gleich weder Vades, noch Renvis gemacht hat.

IX.

So oft man passet, muß man die Karten, ohne zuvor zu mischen, geben; man mischet nicht und hebt auch nicht ab, als wenn man die erste und zweyte Vade macht.

Wann die Karten für alle die spielen wollen, nicht hinreichen, und man mehrere haben will, so theilt man zuerst diejenige alle aus, so man hat, nimmt die, welche weggeworffen worden, mischet

mischet sie, lässet sie abheben und macht damit die Anzahl der Karten eines jeden Spielenden vollständig.

X.

Wann einer der Spielenden zuvor sähe, daß die Karten für die andern nicht hinreichten, und daß man sich genöthiget sehen werde, das weggeworffene zu nehmen, so ist es ihm erlaubt, die seinen besonders zu legen, damit er sie nicht mit den andern nehmen dürfe. Dann er hat zu befürchten, er möchte die vorigen Karten, die ihm unnüzlich sind, wieder bekommen, und wann sie auch gut wären, so möchten sie den andern ein gutes Spiel machen.

XI.

Wer sein Spiel falsch angiebt, als z. E. Sequence, Flux, oder Prime ꝛc. und sie folglich nicht hat, verliehrt wegen dieses Versehens nichts, weil, wenn sein Spiel gut ist, er solches auflegen kan, und die andern dürfen deßwegen die Karten nicht unter einander werffen, ehe sie sein Spiel gesehen haben, dann hätten sie ihr Spiel unter die weggeworffene gethan und gemischet, so würde der, so sein Spiel falsch angegeben, nichts destoweniger, wann er sein Spiel gezeiget, gewinnen, und sie wegen ihrer Ungedult bestraffen.

XII.

XII.

Wer zu viel oder zu wenig Karten hat, es mag dieses nun auf das erste Geben, oder nach dem Wegwerffen sich so befinden, verliert das Spiel und das Geld, wann er auch auf die Vade oder auf die Renvis gehalten hätte, deßwegen ist es nothwendig auf sein Spiel acht zu haben, und nicht mehr Karten zu begehren, als man haben soll; dann der, so die Karten gibt, wird nicht dafür gestraft, es müste dann seyn, daß er sich selbst zu viel gäbe.

XIII.

Wann der, so die Karten gibt, sie zu mischen und abheben zu lassen vergißt, gleich als wenn er mit dem Weggeworffenen umgienge, wie oben angezeiget worden, so muß er 4 Marquen in das Spiel sezzen und verliert es, ohne daß dieses den andern schadet, welche dessen ungeachtet bieten und ihre Stiche vollends machen, welche sie sich nach dem Werth ihrer Karten bezahlen lassen.

XIV.

Es ist keinem erlaubt, sein Spiel oder das, was er wegwirft, sehen zu lassen, bey Straffe sein Spiel zu verlieren, und über das noch 4 Jettons zu sezzen.

Das schönste in diesem Spiel sind die Renvis die man darinn macht, und die Begierde die man hat, die Karten zu sehen, die man ziehet und dasjenige zu finden, was man darinn suchet, und man suchet oft darinn, was man nicht findet. Dieses Spiel taugt vollkommen in Gesellschaften, und ist vielleicht überall als ein angenehmer Zeitvertreib von einigen Stunden eingeführt: weil man unterdessen darinn zu weit gehen könnte, so ist es gut, wann man das was man verlieren kan, bestimmet, und nicht zugibt, daß weiter gespielt werde, wann das bestimmte verlohren ist.

Omne tulit punctum
Qui miscuit utile dulci.

Das Spiel

Guinguette.

Man kan allerdings sagen, daß dieses Spiel ganz neu ist, weilen bis dato noch niemand sich hat in Sinn kommen lassen, eines mit diesem Nahmen einzuführen; man kan es zu 3, ja wenn man will, zu 8 Personen spielen.

Hierzu nimmt man ein Spiel Karten, worinnen alle kleine Blätter sind; jedoch wenn man zu 3 oder 4 Personen spielet, so braucht man nur 36 Karten; die As gelten nur ein Aug, und sind die geringsten Blätter in diesem Spiel.

Es nimmt jeder eine Prise von 30 oder 40 Jettons, er kan auch mehr oder weniger nehmen, diesen bestimmet man den Werth, nachdem man hoch oder niedrig spielen will.

Ehe wir weiter gehen, ist es dienlich vorhero die Wörter, die in diesem Spiel vorkommen, zu erklären.

Erstlich kommt die Guinguette vor, und dieses ist die Carreau-Dame.

Zweytens das Cabaret, welches aus einer Terz von Valet, Zehner und Neuner bestehet, und eben so verhält sichs mit denen darauf folgenden geringern Karten, wobey zu bemerken, daß

weder

weder die Könige noch die Damen eine Terz ausmachen.

Endlich kommt noch der Cotillon dabey vor. Cotillon nennet man den Talon, welchen man mitten auf den Tisch legt, nachdem jeder seine Karten bekommen hat, und welchen wechselsweis zu regen (remuer) jedem von denen Spielern freystehet.

Da in diesem Spiel ein beträchtlicher Vortheil ist, wenn man die Vorhand hat, weilen man alsdann diejenige Farbe, so die vortheilhaftigste vor das Spiel ist, zum Trumpf machen kan, so sieht man, an wem das Kartengeben ist. Wenn nun der, welchen die Ordnung trifft, solche gemischt und zur linken Hand hat abheben lassen, so giebt er jeden Spielenden 4 Blätter, und zwar jedesmahl zwey, und lezt darauf den Talon mitten auf den Tisch.

In der Mitte des Tisches sind 3 kleine Kästlein (*Boëtes*), das eine gehöret für die Guinguette, das zweyte für das Cabaret, und das dritte für den Cotillon.

Nachdem nun jeder seine 4 Blätter bekommen, so siehet man, ob man nicht die Guinguette, d. i. die Carreau-Dame hat; und der sie hat, weiset sie vor, und ziehet alsdann die Jettons, welche jeder in das Kästlein gelegt hat, das für

die Guinguette bezeichnet ist; wenn nun aber die Guinguette sich nicht in dem Spiel befindet, sollte sie auch hernach gleich einem von denen Spielenden zufallen, wenn man den Cotillon geregeret hat, so darf man sie doch nicht ziehen, sondern sie bleibt für das folgende Spiel zweyfach stehen.

Hat man nun die Guinguette gezogen, oder ist sie für das folgende Spiel stehen geblieben, so sucht man das Cabaret: die es haben, es mag so klein seyn als es immer will, müssen solches angeben, jedoch sind sie nicht gehalten, die Beschaffenheit davon zu melden, sondern sie können nach Gutbefinden mit einem Demi-septier, Chopine, oder Pinte überbiethen (renvier). Der Demi-septier ist ein Jetton, welchen man in das Cabaret sezzet, und ist ein Ueberboth, (renvi) welchen man macht, über dasjenige was schon in dem Cabaret stehet; die Chopine ist zwey Jettons, und die Pinte viere. Das stärkste Cabaret gewinnet das schwächere; so sich aber zwey, drey, oder noch mehr finden, die einander gleich sind, so gewinnet das erstere.

In dem Cabaret kan man mit so vielen Demi-septiers, Pinten und Chopinen überbieten als man will; und der zulezt überbothen hat, sollte er gleich ein schlechteres Cabaret als die andern haben, ziehet es doch, wenn sie es nicht mitgehalten haben.

Wenn man das Cabaret nicht ziehet, so bleibt es für das folgende Spiel doppelt stehen.

Hat man alles dieses beobachtet, so schreitet man von der Guinguette und von dem Cabaret zu dem Cotillon, und jeder Mitspieler sezzet einen Jetton in das Kästlein, das für den Cotillon bestimmet ist.

Der die Vorhand hat, giebt bemeldter massen die Farben an, die er zum Trumpf haben will, es verbindet ihn jedoch dieses nicht, daß er spielen müste: er muß sagen: Ich spiele, und einen zweyten Jetton in dem Cotillon sezzen.

Wenn ein anderer kein allzu gutes Spiel hat, doch aber Hoffnung hätte, durch die Kauf-Karten ein schönes Spiel zu bekommen, so wirft er von seinen Karten weg welche er will, legt sie mitten auf den Tisch und sagt, ich rege den Cotillon, (Je remue le Cotillon) und dieses kostet ihn 2 Jettons, welche er in den Cotillon sezt; hat er nun darauf den Talon genommen und wohl gemischet, so hebt er genau ab, und nimmt für sich diejenige Karte, welche von denen abgehobenen zu unterst liegt, ohne jedoch, daß er die Karten so er hat, umwendet, noch das Blat, so er bekommen hat, zeiget.

Man kan den Cotillon nacheinander bis auf zweymahl überbieten, nemlich, wenn man ihn einmahl gereget hat, so muß man warten bis die

andern geredet haben, und alsdann, sie mögen ihn überbothen haben oder nicht, wenn die Reihe zu reden wieder an einen kommt, so sagt man wie vorhero: Ich rege den *Cotillon*, und sezt 2 Jettons hinein. Diese Regel ist allen Spielern gemein.

Wenn einer sagt, ich rege den Cotillon, so ist es so viel, als wenn er gesagt hätte, ich spiele.

Wenn man den Cotillon geregt, oder ohne ihn zu regen gesagt hat, ich spiele, so spielt man die Karten aus, wie in dem la Bête, indem man sich erinnert, was für einen Trumpf der, so die Vorhand hat, gemacht hat, und daß das As, wie schon erwehnet worden, nur ein Aug gilt, und folglich geringer ist als der Zweyer und alle übrige Karten im Spiel. Aus folgenden Regeln wird man noch verschiedenes ersehen, wovon noch nichts gesagt worden, um die Spielenden hierinnen vollkommen zu befriedigen.

Regeln des Guinguette-Spiels.

I.

Wer Cotillon spielt und zwey Lesen macht, gewinnet ihn, wenn die zwey übrigen getrennet sind.

II.

Macht er nur eine Lese, und ein anderer hat ihrer zwey oder drey, so ist er 2 Jettons für den Cotillon schuldig.

III.

III.

Macht er gar keine, so ist er den ganzen Cotillon schuldig. Was man allhier von einem Spieler sagt, muß man von allen andern verstehen, dergestalt, daß man öfters mit Vergnügen sieht, daß man viele Cotillons schuldig ist. Diese Cotillons sind gleichsam Bêtes, welche man nach einander ins Spiel sezt, ob sie gleich in einem Spiel gemacht werden.

IV.

Wenn ein Cotillon zu zahlen ist, so sezt niemand hinein, als der ihn schuldig ist.

V.

Wenn jeder von denen Zweyen, so den Cotillon mitgehalten haben, zwey Lesen macht, so gewinnt ihn der sie zuerst hat, und der andere ist ihm die 2 Jettons von dem Cotillon schuldig.

VI.

Wer die Guinguette angiebt, muß solche, ehe er sie ziehet, zeigen; unterläst er dieses, so zahlet er zwey Jettons und die Guinguette, welche über dieses vor das folgende Spiel doppelt ist.

VII.

Der das höhere Cabaret hat, auch bereits angegeben, solches aber, ehe er es zieht, nicht zeiget, ist ebenfals zwey Jettons vor das Cabaret schuldig, welches vor das folgende Spiel zweyfach stehet.

VIII.

So man zu viel Karten giebt, so zahlt man für den Cotillon einen Jetton, und muß auf das neue mischen, wenn es der verlangt, welchem man sie giebt.

IX.

Wer eine Farbe verlaugnet, verlieret den Cotillon, und ist gehalten, wenn man es für rathsam erachtet, die Karte weiter zurück zu nehmen.

X.

Bey eben dieser Straffe ist es nicht erlaubt, eine Karte lauffen zu lassen, die man coupiren könnte, oder nicht eine höhere zuwerfen, weilen man in diesem Spiel forciren muß.

XI.

Wenn der, so die Vorhand hat, den Trumpf zu machen vergisset, und zugleich den Cotillon reget; der aber, so auf ihn folgt, ihm darinnen vorkommt, daß er einen Trumpf macht, so bleibt es solcher, und er ist gehalten zu spielen.

XII.

Wer die Vole macht, bekommt ausser dem Cotillon von jedem Spieler einen Jetton, und gewinnet auch alle die Cotillons, so man schuldig ist.

So man dieses Spiel auf diese Art und diesen Regeln gemäß spielet, so wird man viel Vergnügen dabey verspühren.

Vsus habet laudem, crimen abusus habet.

Das

Mariagespiel.

Dieses sehr leichte Spiel wird mit 32 Kartenblättern gespielet, die Sechsen werden heraus geworffen. Wenn die Karte wohl gemischet, so wird abgehoben, alsdenn bekommt der Mitspielende drey Blätter und der Kartengeber nimmt sich drey Blätter, nach dem wählet er ein Blat auf, und bekommt ein jeder noch drey Blätter. Diese Farbe, so aufgewählet wird, ist in diesem Spiele Trumpf. Wer die Sieben bekommt von der Farbe, die gewählet worden, der raubet gegen dieselbe den gewählten Trumpf, es wäre denn, daß sie zu unterst läge, so muß sie der, so eingestochen, behalten.

Es müssen auch alle Mariagen, oder l'Amour, angesaget werden, ehe der Tisch geräumet, und der lezte Stich geschiehet. Bekommt man aber in dem lezten untersten Blat erstlich einen König oder Ober, so weiset man ihn auf, alsdenn gilt die Mariage. Ober und König gleicher Farbe heißt eine Mariage, und gilt das, warum man spielet, oder wird mit zwanzig zu den Augen (Points) gerechnet. Hingegen die Mariage, so als Trumpf gewählet, gilt noch einmahl so viel, entweder vierzig zu den Augen (Points) gerechnet, oder wird à part bezahlt. Das Daus ist das höchste, dem folget die Zehne, so den König und übrigen Blätter sticht. Es lassen auch einige l'Amour oder Douceur gelten,

dieses

dieses ist das Daus und die Zehne, so im Trumpf gewählet ist, dafür 40 Points gerechnet werden. NB. Es muß aber angesagt werden, ehe eine Mariage angesagt wird, sonst gilt es nichts, und man muß auch einen Stich haben, ehe man dieses, oder eine Mariage kan ansagen.

Regeln.

I.

Keine Mariage gilt, wenn man dieselbe ausspielet, und keinen Stich hat, spielet aber der andere dieselbe Farbe aus, und ich steche damit ein, so ist sie gültig, l'Amour aber nicht, Ursache, weil derjenige, so l'Amour, als die zwey höchste Trümpfe hat, schon fast das Spiel gewonnen.

II.

Wenn l'Amour zu erst angesaget, alsdenn gelten doch noch alle Mariagen, wer sie bekommt.

III.

Farbe darf nicht eher als in den lezten 6 Blättern bekannt werden, wenn nichts mehr wegzunehmen ist, alsdenn muß man alle Farben, so ausgespielet werden, bekennen, oder so man die Farbe nicht hat, muß man mit Trumpf stechen.

IV.

Wer in den lezten 6 Auswürfen keinen Stich bekommt, der wird als ein Unreiner gerechnet, so gewa-

gewaschen worden, und muß so viel als warum man spielet, erlegen, oder 40 Zahlen zur Karte rechnen lassen.

V.

Wann die Mariagen und l'Amour, auch Wäsche à part bezahlt wird, so ist 66 gewonnen, und 65 steht innen, und wird im nähesten Spiel, wer gewinnet, doppelt bezahlt.

VI.

Wer nicht 33 zählen kan, der ist ein Schneider, oder sogenannter Modes Commissair.

VII.

Das Spiel gilt 2, l'Amour 2, Bonn- oder Trumpf Mariage 2. Die Wäsche 2, und eine gemeine Mariage 1 Groschen. Der Schneider bezahlt 2 Groschen.

Es kan dieses Spiel auch mit drey Personen, nehmlich zum König, gespielt werden, so sizzet der eine stille, bekommt aber alles, als wie der Spieler. Sonsten wo ein ganzer Tisch voll, so Lust zu spielen haben, so nimmt man etliche Karten, und spielt Wechselsweise rund herum, auf beyden Seiten.

Das Spiel

Guimbarde,

sonsten die Braut

(la Mariée) genannt.

Man kan bereits aus dem Nahmen, so dieses Spiel führet, ersehen, das es muß angenehm seyn; das Wort Guimbarde ist erfunden worden, um einen Tanz anzudeuten, der ehedem üblich und mit poßirlichen Posituren angefüllt war: Die Braut (la Mariée) aber wird es genannt, weilen eine Heyrath dabey vorkommt, und welche den Haubtvortheil dabey ausmacht.

Es wird solches mit der ordentlichen l'Hombre-Karte gespielet, und können dieses Spiel fünff, ja so gar acht bis neun Personen machen, und in diesem leztern Fall muß man alle kleinen Blätter behalten; spielen es aber nur 5 bis 6 Personen, so thut man alle kleine Karten bis auf die Sechs- und Siebner davon weg, wenn nur so viel übrig bleiben, daß der Talon seine gehörige Grösse behält.

Man nimmt sodann eine gewisse Anzahl von Jettons, welchen man den Werth bestimmet, nachdem man hoch oder niedrig spielen will.

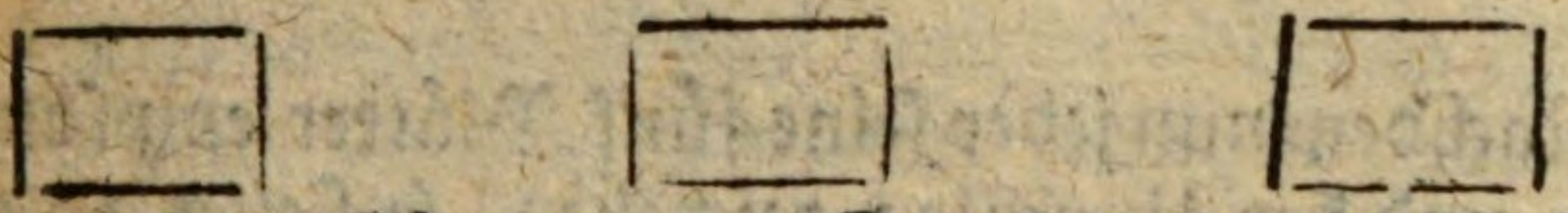
Ist dieses geschehen, so hat man fünf Gattungen von kleinen viereckigten Kästlein, wie eine Karte formiret, wovon das eine für die Guimbarde gehöret, welches die Braut ist, das an-

dere

dere gehöret für den König, wieder ein anderes für den Fou, das vierte für die Mariage, und das leztere für den Point; man rangiret sie auf folgende Art.

Figuren derer Kästlein.

Le Point — — Le Mariage — — Le Fou — —



Der König — — Die Guimbarde — —

Jeder Spieler sezzet einen Jetton in jedes Kästlein, hierauf siehet man wer die Karten geben soll, hat nun dieser die Karten wohl gemischt, und zu seiner linken Hand abheben lassen, so giebt er jedem 5 Karten, einmal 3, das andere mahl 2 Blätter: nach diesem schlägt er eine Karte von dem Talon um, und solche bestimmet den Trumpf.

Bevor man weiter gehet, wird es dienlich seyn die gewöhnlichen Wörter dieses Spiels zu erklären.

Der Point ist 3, 4 oder 5 Karten von einerley Farbe, wenn es weniger sind, so machen sie keinen Point aus; wobey zu bewerken, daß der höhere Point den niedrigern gewinnet, sollte er sich aber gleich befinden, so ziehet ihn der so die Vorhand hat.

Die Mariage, machet der König und die Dame in Herz (Coeur) aus, wenn sie sich in einer Hand befinden, und ist dieses ein sehr grosser Vortheil.

Den Fou nennet man den Valet in Carreau.

Der König, ist der König in Herz, welchen man also ohne Zusaz nennet, weilen es der Gemahl ist von der Guimbarde, welche die Herz-Dame ist.

Nachdem nun jeder seine fünf Blätter empfangen, und der Umschlag geschehen, so siehet man sein Spiel an; findet sich nun keines von solchen Spielen, wovon wir gesagt haben, als der König, die Guimbarde oder der Fou, so können sie alle fünfe in einem Spiel auf einen Spieler kommen, als wenn er hätte den König, die Dame in Herz, den Valet in Carreau, und ein oder zwey andere Herz um den Point auszumachen, sodann könnte er, in dem Fall da sein Point gut wäre, für seine Herz das Kästlein des Point einziehen; für den Valet in Carreau das Kästlein des Fou; für den Herz-König, des Königs seines; und für die Dame der Guimbarde ihres, und endlich für beyde zusammen das Kästlein, so für die Mariage bezeichnet ist; hat man nun aber einen von diesen Vortheilen besonders, so ziehet man sie wie man sie hat, wobey nur zu bemerken, daß man sie auflegen muß, ehe man sie ziehet: nach diesem giebt jeder sein l'oint an, und der den höchsten hat, wie bereits gesagt worden, gewinnet.

Nachdem der Point gezogen worden, so sezzet jeder einen Jetton in das nemliche Kästlein, und der die meisten Lesen macht, gewinnet sie.

Man muß bemerken, daß, wenn man ihn gewinnen will, man wenigstens 2 Lesen machen muß; denn machte nur jeder eine, so bleibt er in dem Kästlein stehen und dienet zu dem Point für das folgende Spiel; und so von zwey Spielern jeder zwey Lesen machen sollte, so gewinnet der sie zu erst gemacht hat.

Die Guimbarde ist jederzeit der höchste Trumpf im Spiel, es mag der Trumpf seyn in was für Farbe es wolle; der Herzkönig ist der zweyte, und der Valet in Carreau der dritte, welcher auch immer bleibet; die andern Karten haben ihren ordentlichen Werth, und die As sind geringer als die Valets, höher aber als die übrigen Blätter, die Zehner, Neuner, ꝛc.

Der die Vorhand hat, fängt an zu spielen mit welcher Karten er will, und man fähret damit fort, eben auf die Art, wie in dem Trümpf, jeder nemlich für sich, und man trachtet so viel möglich 2 Lesen zu machen, oder noch mehr, wenn man kan, damit man das Port (le fond) bekomme.

Auser der Mariage von der Guimbarde, kommen auch noch andere vor, als wenn man z. E einen König in Carreau, Tréfle, oder Pique anspielet, und die Dame von ein oder der

andern dieser Farben darauf fällt, sodann ist dieses eben so wohl eine Mariage, als wenn sich alle beyde in seiner Hand befinden.

In denen Regeln dieses Spiels wird man noch vollends finden, was noch zur gänzlichen Genugthuung derer Liebhabere dieses Spiels abgehen möchte.

Regeln des Spiels Guimbarde.

I.

Wenn eine Mariage durch Ausspielung derer Karten geschiehet, so ziehet der sie gewinnt von jedem Spieler einen Jetton, derjenige jedoch, so die Dame geworffen, darf nichts bezahlen; hat man aber diese Mariage schon in der Hand, so ist keiner davon ausgenommen.

II.

Der eine Mariage durch Trumpf gewinnet, bekommt nur einen Jetton von denen, so den König und die Dame geworffen haben.

III.

Es ist nicht erlaubt eine Mariage mit dem König in Herz, noch mit der Dame, noch mit dem Valet in Carreau zu coupiren.

IV.

Der die grosse Mariage, d. i. den Herz-König oder Herz-Dame in der Hand hat, bekommt von jedem Spieler 2 Jettons, indem er die Karten

spielt,

spielt, ausser denen Kästlein die er gewonnen hat; macht man sie aber allererst auf dem Tisch, so gilt es nur einen; das ist, wenn der Herz-König von der Guimbarde abgestochen wird, welche aus einem ihr ganz allein ertheilten Privilegio solches zu thun berechtiget ist.

V.

Vor dem Fou bezahlt man einen Jetton; kommt er aber indirecte in das Spiel, und wird er von dem Herz-König oder Dame abgestochen, so gewinnt er nicht allein nichts, sondern muß noch einen Jetton dem, der ihn absticht, bezahlen.

VI.

Wenn durch Ausspielung derer Karten eine Mariage statt haben soll, so muß der König und die Dame von einerley Farbe unmittelbar auf einander folgen, geschieht dies nicht, so ist es keine Mariage.

VII.

Wer die Dame von einem König hat, der eben ist angespielet worden, und unmittelbar darauf spielen muß, ist verbunden sie zu werffen, um die Mariage auszumachen, sonsten muß er jedem einen Jetton bezahlen, und zwar dessentwegen, weil er die Mariage getrennet hat.

VIII.

Wer die Farbe verläugnet, bezahlt jedem Spieler einen Jetton.

IX.

Der forciren oder eine angespielte Karte abstechen kan, und es nicht thut, bezahlet einen Jetton jedem Spieler.

X.

Der die Karten vergibt, bezahlt jedem Spielenden einen Jetton, und mischet aufs neue.

XI.

Wenn man befindet, daß in einem Spiel Fehler vorgegangen, so gilt dasjenige Spiel, worinnen solche entdeckt worden, nicht, wenn es noch nicht zu Ende ist; denn ist es vollends ausgespielt worden, so ist es gut wie die vorhergehenden.

XII.

Wer eher spielt, als die Reihe an ihn kommt, zahlt jedem einen Jetton.

Es sind die Regeln davon sehr leicht, auch erfordert dieses Spiel nicht, daß man seine Sinnen dabey stark anstrenge, und eben dieses läßt hoffen, daß man es zu einem angenehmen Zeitvertreib mit Vergnügen spielen werde, zumalen da wir es für eines der ergözlichsten Spielen halten: eine von ihren vorzüglichsten Annehmlichkeiten bestehet auch darinnen, daß, wenn man es nur 2 bis 3 mal gespielt, man es vollkommen kan, wenn man nur erstgemeldten Regeln eine wenige Aufmerksamkeit widmet.

Das Spiel
Kauf-Labet.

Dieses ist ein in Deutschland bey dem Frauenzimmer eingeführtes und zum Zeitvertreib dienendes Spiel.

Es wird solches mit der deutschen Karte gespielet, und können drey oder vier Personen zusammen spielen. Eine jede Person bekommt vier Briefe, und es wird ein Trumpf aufgewählet, nach diesem wird nach der Reihe herum von denen überbliebenen Blättern, so weit selbige herum langen, und jeder nöthig hat, gekauffet; das gewählete Trumpfblat nimmet derjenige, so Karte gegeben hat, gegen Wegwerfung eines andern ein; wer die meisten Stiche hat, genisset den Vortheil, wer aber keinen Stich bekommet, muß so viel Labet sezzen, als auf dem Teller stehet, oder der Stamm austräget.

Das Triumphspiel.

Die neueste Art wie man es in Venedig spielet.

Es ist dieses Spiel zu Venedig sehr gäng und gebe unter dem gemeinen Volk und in Privathäusern; keineswegs aber bey vornehmen Zusammenkünften.

Man spielet es mit dem ganzen Kartenspiel, nemlich vom As bis auf den Zehner, nebst den 3 Figuren für eine jede Farbe, welches dreyzehen Karten sind auf eine Farbe.

Es können zwey, drey bis vier Personen mit einander spielen. Wenn man es in zwey oder vieren spielet, so macht man zwo Partheyen, da einer wider einen, oder zween wider zween spielen: wenn man es aber in dreyen spielet, so spielet ein jeder für sich, und wer am ersten die Hälfte erreichet, ist der Ueberwinder.

Man muß 62 Punti machen, dann so weit erstrecket sich die gezählte Aus- oder Ueberrechnung derer Karten; und der am ersten dazu gelanget, mag der Ueberwinder heissen, und die Karten weglegen.

Die

Die Karten, welche zehlen, sind die Vierer, welche vier, die Dreyer, welche drey, die Zweyer, welche zwey, die Asse, welche eins, die Zehner, welche eins zehlen, und die Figuren, da zwo eines gelten.

Der Spade-Bub heißt der Alte, ist die höchste Karte, und zehlet sechs Punti; der Zehner, von Denari, welcher der Comodino oder die Matta genannt wird, zehlet fünfe, und ist über alle andere Karten, auser dem Alten.

Man spielet an einigen Orten mit dem Aeltern, welches der Denari-König ist. Er zehlet acht und ist die höchste Karte. In diesem Fall gehet das Spiel auf 72 Punti, und wird eine jede Figur für einen Punti gezehlet.

Man giebt vier Karten auf einmal, und wenn an Ende zwey oder drey übrig bleiben; so stehen dieselbe dem zum Vortheil, der den lezten Stich thut.

Der die höchste Karte abhebt, hat die Vorhand, worauf sie derjenige geben muß, der neben ihm sizzet.

Wenn die Karten gemischt, und einem jeden seine vier gegeben worden, so kehrt man die folgende um, welche der Triumpf heißt, und alle Karten von der nämlichen Farbe sind Triumphe.

Auser dem Alten, der Matta, oder dem Comodino und dem Aeltern ist der Triumph über alle andere Karten, die von einer andern Farbe sind, und sticht eine jede Karten.

An einigen Orten ist man auch gewohnt, den Buben, den König und den Zehner von der Triumphfarbe zum Alten, Aeltern und der Matta zu machen, welches man vor Anfang des Spiels mit einander verabreden muß.

Ein jeder ist schuldig dem Ausspieler auf die gespielte Farbe zu antworten; Doch kan er auch, wenn er Triumphe in Händen hat, auf eine schlechte Karten, wenn er auch bekennen solte, einen Triumph spielen, und sie nehmen.

Wenn der erste einen Triumph spielet, so muß ein jeder, der Triumphe hat, dergleichen zugeben. Der Comodin, der Aeltere und der Alte sind hiervon ausgenommen.

Endlich muß man merken, daß derjenige, welcher die Karten giebt, nachdem er allen ihre vier Karten gegeben hat, wenn er, bey Umwendung der Karte, welcher der Triumph heissen soll, auf eine oder mehrere Matte geräth, die auf einander folgten, nemlich entweder auf den Alten, oder Aeltern, oder auf den Comodin; so darf er dieselben für sich nehmen, und unter die Karten

so

so viel andere von denen, welche er in Händen hat, legen. Alsdann ist der Triumph die erstere Karte, nach denen weggeworfenen. Das nämliche kann derjenige thun, welcher die Karten abhebt, wenn er einige von denen erwähnten abhübe.

Da man aber von diesem Spiele keine gewisse Regeln geben kann, so wird es zu Vermeidung alles Zanks und Streits gut seyn, wenn man sich vor Anfang des Spiels wohl mit einander verstehet.

Das Spiel Baziga.

Dieses wird gemeiniglich nur unter zwey Personen gespielet, man kan es aber auch in dreyen oder vieren spielen. Die gebräuchlichsten Karten, womit man spielet, sind die Italiänischen l' Hombre, oder auch die sogenannten Französischen Karten. Man braucht hierzu alle 4 Farben, nehmlich Denari, Spade, Coppe und Bastoni, und 10 Briefe in jeder Farbe, nehmlich As, Zweyer, Dreyer, Vierer, Fünfer, Sechser, Bub, Reuter und König. Das As ist besser als der Zweyer, der Zweyer als Dreyer, der Dreyer als Vierer und so ferners.

Die beeden Matte oder Scheerwenzel sind, nehmlich der Siebner in Denari, und eben dieser in Coppe, welche man zu was für einer Karte man will, machen kan.

Wer die Karten gibt, giebt drey für jeden Spieler, mit welchen 3 Karten man das erstemahl passen muß, es seye dann, daß man Baziga, das ist nicht mehr als 9 Punti in allen 3 Karten habe, dann alsdann passet man nicht, sondern man saget seine Karten an: im Fall aber zwey oder mehrere wären, die Baziga hätten,

so gewinnet derjenige, der wenigere Punti, als die andern in seinen 3 Karten hat.

Wann die Baziga angesagt sind, gibt der Kartengeber denen Spielern auf ihr Begehren, jedoch nach der Hand, noch andere Karten, nur muß er solche umgeschlagener, denen aber, die Baziga angesagt, die erste verdeckt geben.

Man kan Karten nehmen so viel man will, nur muß man acht haben, daß man nicht spallire oder überspringe, das ist, in allen seinen Karten nicht mehr als 31 Punti habe; dann wer spalliret, zeichnet keine Points, sondern muß vielmehr von denen schon gezeichneten eines auslöschen: wann er aber keines hat, in der folgenden Hand eines weniger anmerken.

Wann alle die Spieler Karten genommen haben, sagen sie ihre Points an, und wer den stärksten, jedoch nicht 31 hat, zählet 1 Punti, wer aber 31 hat, zählet 2 Punti, jedoch gewinnet hierinnen jederzeit der hinter der Hand ist. Alle Gillé, als z. E. 2 As, 2 Fünffer ꝛc. gelten 1 Punti, die Giglioni aber, welches 3 As, 3 Zweyer und so fort sind, zählen 3 Punti.

Ein Giglione in den erstern 3 Karten gewinnet Baziga, und alsdann nimmt man keine anderen Karten, sondern der Giglione hat, zählet 6 Punti, wofern aber zwey dergleichen hätten, gewinnet derjenige, so niedrigere Karten hat, das

ist, 3 As sind besser als 3 Zweyer, und 3 Zweyer als 3 Dreyer ꝛc.

Wann man dieses Spiel gewinnen will, muß man 13 Punti machen, wofern unter denen Spielern nicht mehr oder weniger ausgemacht wäre.

Wann einer in dem Kartennehmen ein gevier-tes, als z. E. 4 Dreyer, 4 Zweyer, 4 Fünf-fer ꝛc. oder 3 Zweyer ꝛc. und eine Matta, oder aber zwey Dreyer ꝛc. und zwey Matte, über-kommete, wird es Bazigotto genennet, und in solchem Fall gewinnt man das Spiel, und die Punti, so die andern in Handen haben, werden nicht gezählet.

Wann man eine Matta schon für eine Karte angegeben, kan man hierinnen nichts ändern, noch solche zu einer andern Karte machen.

Man verlieret dieses Spiel matsch oder ge-doppelt, wann man nicht wenigstens 6 Punti zählet, oder mehr oder weniger, nachdem die Spieler sich miteinander verstanden haben.

Das

Das
Fingerspiel.

Dieses lächerliche Spiel ist in Italien erfunden worden: Und obwohlen es ein sehr geringes Spiel ist, so hat es doch seine besondere Anmerkungen. Es erfordert Kunst, ein solches Spiel zu erfinden, dazu man weder Würfel, Holz, Stein, Metall, Kugel, Karten noch das mindeste anders brauchet, als nur allein die blosen Finger, mit denen man spielet.

In Italien, und besonders in den Seestädten, ist es eine gewöhnliche Unterhaltung derer Schifknechte; ja was noch mehr zu bewundern ist, so spielen solches in Venedig die blindgebohrnen Bettler zusammen, da selbige das hiebey erforderliche Gesicht durch die linke Hand, (so nach) der rechten ihrer aufgehobenen Finger greiffet und dann der Spieler selbige abzählet) ersezen.

Um nun dieses geringe Spiel doch einem, dem es unbekannt, zu erklären, so wird solches auf 5, gemeiniglich aber auf 8 l'unti gespielet, und diese werden durch die Finger der linken Hand gezeichnet, mit der rechten Hand aber wird gespielet. Das Spiel kan nur von zwey

und zweyen Personen gespielet werden, mit Aufhebung einer gewissen Anzahl Fingern nach Gefallen, und mit beyderseitigen rechten Hand Zusammenhaltung und zugleich nach Aussprechung der sich eingebildeten Zahl. Gesezt: Ich spiele mit einem und hebe mit der rechten Hand zwey Finger in die Höhe, und ruffe, auf Vier, wann er nun zu gleicher Zeit zwey Finger, wie ich, aufhebet, und ruffe 5. 6. 7. oder noch mehr, so habe ich, da ich mit meinem Ruff beyder Hände Finger errathen, einen Punto gewonnen; hat hingegen mein Mitspieler drey Finger in die Höhe und ruffe Fünf, so ist der Punto oder Numer für ihn wegen des Errathenen zu zählen. Ruffen wir beyde aber zugleich, (wie solches haubtsächlich mit Aufhebung der Finger zu gleicher Zeit geschehen muß) eine gleiche Zahl, so gilt selbige, sie seye errathen oder nicht, keinem aus den Spielern. Wer nun also, wie schon oben gesaget, in diesem Spiel eher als der andere seine verabredet Punti gemachet und auf 5 oder 8 bringet, dieser hat das Spiel gewonnen.

Nach-

Nachricht

von

Hazard

oder

Glücksspielen.

Insgemein werden die Spiele, in so weit solche in öffentlichen Gesellschaften gebräuchlich, in Kunst- Hazard- oder Glücks- und vermischte Spiele eingetheilet, welche Eintheilung, sie seye nun wie sie wolle, wir auch allhier gelten lassen wollen, obwohlen wir von der erstern Gattung vor der Hand einige andere nicht anzugeben wissen, als das Schachspiel und die Spiele auf dem Dammbrett, wo man sich nemlich jedesmal beym Anfang in einerley ausgezeichnete Positur stellen muß, die darauf folgende Züge aber lediglich von der Wissenschaft und Aufmerksamkeit, dann Unwissenheit und Unachtsamkeit kommen hierbey in keine Rechnung, abhangent.

Mit denen Spielen inwendig im Bret aber, hat es schon eine andere Beschaffenheit, dann diese, sonderlich wobey Würffel gebrauchet werden, gehören schon zu denen vermischten Spielen, wie ingleichen alle andere, wo Karten gemischet, abgehoben, ausgetheilet, weggeworffen, andere genommen und Spiele gemachet werden, oder wobey ein Wurf, ein Stoß, ein Schlag und dergleichen angewendet wird, eben dahin zu rechnen sind. Von diesen scheinen nun wiederum einige denen Kunst- andere denen Glücksspielen näher zu kommen: Bey einigen andern aber dörfte schwer zu entscheiden seyn, ob darbey mehr Kunst und

Wiz,

Wiz, oder mehr Glück erfordert werde, oder welches hierbey eigentlich die Oberhand habe.

Da wir nun bishero sowohl in dem ersten, als diesem andern Theil unsers Spiel-Buches vielerley dieser vermischten Spiele angeführet, und von einigen derselben gar ausführlich gehandelt haben; so erforderte nunmehro die Ordnung mit denen Glücks- oder Hazard-Spielen ein gleiches zu thun. Allein was sind dann eigentlich Glücks- oder Hazard-Spiele, und worinnen sind sie von denen vorangeführten Kunst- und vermischten Spielen eigentlich unterschieden? Wir sezzen voraus, daß Glück, Hazard und andere dergleichen Worte nichts als leere Ausdrücke seyen, wodurch unser schwacher Verstand seine Unwissenheit zu bedecken trachtet: Wir wollen auch nicht untersuchen, ob und wie weit solche von einer höhern Gewalt geleitet und gelenket werden, indeme doch hierinnen nur das geringste zu bestimmen ohnmöglich fallet.

Wir glauben aber doch nicht zu irren, wann wir den wesentlichen Unterschied dieser Hazard-Spielen von andern in dem uneingeschränkten Anbieten, Ueberbieten, denen starken Wetten und Gegenwetten, wo doch endlich alles auf den ungewissen Um- und Ausschlag einer Karten, oder den eben so ungewissen Wurf eines Würffels, mithin auf das bloße Glück ankommet, sezzen. Die Italiäner nennen diese Spiele Giuochi

d'invito d. i. Einladungs- oder vielmehr Auffor-derungsspiele, um hierdurch eben dieses übermäs-sige Anbieten, wodurch ein Spieler den andern gleichsam ausfordert, anzudeuten.

Diese Spiele werden entweder mit Karten oder mit Würffeln gespielet, und sind deren vielerley Arten, als Bassette, Faraon, Landesknecht, Tren-ta, Quaranta, Banco, Passa - Diece, Quindeci, Rauschen, Färbeln, Würflen, Treschac, Sin-cer und mehrere andere dergleichen. Alle diese Spiele haben freylich auch ihre Regeln, dann sonsten sie keine ordentliche Spiele seyn könten; wir läugnen auch nicht, daß manche geübte Spieler durch eine langwierige Praxin, und zwar öfters mit vorhergehenden ansehnlichen Verlust ihres Beutels, gewisse eigene Vortheil-gen sich hierinnen erworben, welche sie auch bey aller Gelegenheit mit gröster List und Verschla-genheit anzubringen und auszuüben wissen. Ja es haben so gar einige Mathematici wie in an-deren Karten, so auch in diesen Hazard- und Glücksspielen durch Hülffe der Algebra gewisse Aus- und Berechnungen zu erfinden und in eige-nen Schriften begreiflich zu machen gesuchet; welches alles jedoch die schädliche Beschaffenheit dieser Hazard-Spielen im geringsten nicht ver-ändert.

Weilen nun durch das bey diesen Spielen vor-fallende unmäßige Bieten und Wetten die mensch-

liche

liche Begierlichkeit aufs stärckeste gereizet, und die daraus entspringenden Leidenschaten aufs heftigste entzündet und angefeuert zu werden pflegen, auch daraus öfters erfolget, daß hierdurch ganze Familien ruiniret, und in Verderben und Armuth gesezzet, Rauf- und Schlägereyen, auch zuweilen gar Mord- und Todschläge verübet werden, GOtt der Allmächtige hiernächst durch erschröckliches Fluchen und Lästern beleidiget, und zu Verführung vieler unvorsichtigen Leuten die Gelegenheit gegeben wird; so sind aus diesen und mehrern dergleichen triftigen Ursachen gewissenhafte und die wahre Glückseeligkeit ihrer Unterthanen zu Herzen nehmende Landes-Väter bewogen worden, alle obbenannte und mehrere andere derley Hazard- wie auch alle andere sonst erlaubte zu hoch getriebene Spiele in ihren Ländern aufs schärfeste und unter denen schwereften Bestraffungen zu verbieten, wovon wir zum Beyspiel und mehrerer Ersehung die neuesten Kayserl. und Königl. Patenten dieser Abhandlung angefüget haben. In andern Ländern und Haubt-Städten aber, als z. E. in Paris, London ꝛc. sind eben dergleichen Verordnungen noch über dis mit plözlichen Einfällen in die Spielhäuser, Gefangennehmung und empfindlichster Bestraffung aller darinnen angetroffenen Personen und sonderlich derer Gelegenheit-Geber, Wegnehmung aller Gelder, Zerbrechung aller Tische und Bänken ꝛc. vollstrecket worden.

Wir sind dahero weit entfernt und enthalten uns ganz billig, von dergleichen Hazard-Spielen einige Regeln mitzutheilen, oder auch nur die geringste Anleitung hierzu zu geben, sondern wolten vielmehr mit anderen wünschen, daß, da doch so viele andere artige Spiele vorhanden, wobey das Gemüth auf die sinnreichste und angenehmste Art sich beschäftigen und ergözzen kan, sich doch jedermann dieser so scharf verbottenen und verpönten Glücks- und Hazard-, auch aller anderen im Ein- und Zusaz zu hoch getriebenen Spielen, wobey doch immer vieler einem sittsamen und wohlgeordneten Gemüthe unanständiger Frevel und Muthwillen mit unterlauffet, so viel möglich aufs sorgfältigste enthalten, und solchergestalt die angedroheten schweren Bestrafungen zu seiner eigenen Beruhigung vermeiden mögte.

I.

Wir Carl der Sechste ꝛc. Entbieten N. allen und jeden, was Standes, Würden, Geschlechts, oder Condition die immer seyn mögen, welche in diesem Unserm Erz-Herzogthum Oesterreich unter und ob der Enns ansäßig seynd, oder sonsten in selbem auf kurz oder lange Zeit sich befinden, oder künftig anhero kommen werden, absonderlich aber denen, die allhier offentlich Spiele und Banco halten, Unsere Gnade, und geben hiemit jedermänniglich gnädigst zu wissen, wie daß, obwohlen das hohe ohngemäsigte Spielen nicht allein von unsern höchstgeehrtesten Herren Vorfahrern und Römischen Kayserern, glorwürdigsten Andenkens, durch verschiedene publicirte Generalien zum öftern inhibiret, sondern auch lezthin von Uns, als jezt Regierenden Herrn und Landes-Fürsten in Oesterreich unterm 7. Febr. abgeruckten 1714. Jahrs, auf das schärfeste und zwar dergestalten verbotten worden, daß man sich dergleichen hohen und verderblichen Spieles, bey Vermeydung Unserer Landes-Fürstlichen höchsten Ungnad, also gewiß enthalten, als im widrigen die Uebertreter in die darinnen aufgesezte Bestraffung verfallen seyn sollten; Wir dannoch nichts destoweniger mit grossem Mißfallen vernehmen müssen, daß nicht allein die bereits vorhin ausdrücklich verbottene Spiel, als Bassetta, Lands-Knecht, Trenta, Quaranta, Faraon, Rauschen, Färbeln, Würf-

Würflen, Banco, Passa-Dieci, Treschac, Sincer, und alle dergleichen hohe Spiel, wie auch das darbey beschehene hohe Wetten, wiederum gänzlich im Schwang gehen, und ohne Scheu so wohl bey öffentlichen Spielhaltern in Caffée- und Spiel-Häusern als auch an theils Privat-Oertern und Zusammenkünften, mit grossem Verlust gespielet, sondern auch so gar neue verderbliche Spiele in fraudem der vorhin ergangenen Verbot herfürgezogen und erfunden werden, also, daß dadurch viel Unheil entstehet; indeme hierdurch ganze Familien ruinirt, ins Verderben und Armuth gesezzet, Rauf- und Schlägereyen, auch wohl öffters Mord- und Todschläge verübet, GOtt der Allmächtige durch erschröckliches Fluchen und Lästern zu gerechtem Zorn bewogen, denen Herren-Dienst- und Gewissenlosen vagirenden Leuten zu Ausübung ihrer Betrügereyen, und Hinterführung der Jugend, Gelegenheit gegeben, die Verspieler zu ohnzulässigen Practiquen, wo nicht gar verzweifelten Gedanken und Unternehmungen verleitet, und in Summa zu allerhand Lastern, Unheil und Unordnung die Thür eröffnet wird: Dahero dann wir aus Landes-Fürstlicher väterlicher Obsorg, und Allerhöchster Kayserlicher Gewalt und Macht nicht allein obgedacht Unsere ergangene Resolution zur künftigen schuldigsten Beobachtung alles Ernstes unterm 16 dieses Monats Januarii allergnädigst bestättiget, sondern auch solcher gestalten verschärfet, und beschlossen haben, daß

Primo

Primo der Verspieler, was er verlohren und wirklich bezahlet, einfach, da er es aber noch nicht abgeführet, doppelt, und der Gewinner, was er angenommen dreyfach, da er aber solches nicht empfangen, doppelt Unserm Landes-Fürstlichen Fisco erlegen, und nebst deme noch arbitrarie entweder in Geld, oder auf andere Weis wohl empfindlich gestraft; ingleichem

Secundo der Taillirer oder Banco-Halter um tausend Ducaten, der Mitspieler und Wetter aber um tausend Reichs-Thaler und der Spielhalter, oder mit dessen Vorwissen derley hohes Spiel geschiehet, um tausend Ducaten abgestraft; Die Uebertretter, wann sie über erfolgte Abnahm- und Bestraffung davon nicht abstünden, von Unserm Hof, und nach Beschaffenheit der Person aus dem Land geschaft;

Tertio von obigen Straffen dem Denuntianten das Drittel gegeben, und von dem Verspieler dem Gewinner, was auf Borg verspielet worden, nicht bezahlet werden solle.

Verordnen demnach und befehlen hiemit gnädigst auch ernstlich allen und jeden, was Standes, Geschlechtes, Würden oder Condition dieselbe immer seynd, daß ihr euch nicht allein deren schon vorhin öfters verbottenen Bassetta, Landsknecht, und Trenta-Quaranta-Spielen, sondern auch des sogenannten Faraon, Rauschen, Färbeln, Würfeln, Banco, Bassa-Dieci, Treschac Sincer, und dergleichen im Schwang

gehenden, und in Fraudem Legis neuerfundenen, oder auch künftighin annoch etwa ersinnenden hohen, sonderlich verbottenen Spielen, nach Publicirung dieses Unsers allergnädigsten Befehls, so wohl in offenen Spiel- und Caffée-Häusern, als in Privat-Zusammenkünften, gänzlich bey Vermeidung Unserer Landes-Fürstlichen höchsten Ungnad und Straf, also gewiß enthaltet, als im widrigen die Uebertretter bey allen nach sothaner Publicirung hierwieder fürgehenden Spielen, zu Erlegung obermeldter Straf, unnachläßlich angehalten werden sollen. Gleichwie Wir nun ob diesem Unserm höchsten Willen und Befehl durch unsere Nieder-Oesterreichische Regierung und Cammer, (Dero Wir hierinnfals die Untersuch- und Bestraffung gnädigst einraumen,) ohne Ansehung derer Personen mit aller Schärfe, Ernst und Nachdruck halten zu lassen in allweg gesinnet seynd, als wird sich ein jeder gehorsamst zu richten und vor Schaden zu hüten wissen. Hieran vollziehet ihr Unsern Allergnädigst und ernstlichen Willen und Meynung. Geben Wien, den 24. Jener 1721.

1723. den 23. Decembr. und 1730 den 27. Febr. ist obiges Patent wieder verneuert worden.

II.

Wir Maria Theresia von Gottes Gnaden Römische Kayserin, in Germanien, zu Hungarn, Böheim, Dalmatien, Croatien, und Sclavonien Königin, Erzherzogin zu Oesterreich, Marggräfin zu Mähren, Herzogin zu Luxenburg, und Schlesien, und Marggräfin zu Laußnitz, Herzogin zu Lotharingen, und Groß-Herzogin zu Toscana ꝛc. ꝛc.

Entbiethen allen und jeden Unsern Innwohnern und Unterthanen, was Würden, Stands, Ambts, oder Wesens die in Unserem Erb-Königreich Böheim, und denen dahin incorporirten landen ansäßig seynd, oder sonsten in selben auf kurz- oder lange Zeit sich befinden, oder künftig dahin kommen werden, Unsere Kayserl. Königl. Gnad, auch alles Gutes: Und kann nicht ohnverhalten seyn, daß weyl. Unsere glorreicheste Vorfahrere aus preißwürdigsten Eyfer für die Ehre Gottes und die Wohlfarth deren Königl. Böheim. Erb-landen drrch verschiedene nachdrucksame, und hoch verpönte Generalien das verderbliche hohe Spielen zu verbiethen, und unter anderen den 19. Novemb. 1714. gesazmässig publiciren zu lassen, für höchst nöthig angesehen haben:

Imo, Daß bey allen fürgehenden gebotten, und sonst anderen hohen Spielen der Verspieler, (es seye auf Borg oder auf Baarschaft gespielet) was er verlohren, wann er das verspielte Quantum dem Gewinner schon bezahlet, oder eine Obligation gegeben, oder aus dem Banco des Spiels das baare Geld entlehnet, um solches hinwiederum in das Spiel zu verwenden, solches einfach, da er es aber noch nicht abgeführet, doppelt, und der Gewinner ingleichen den so wohl bereits eingenommenen, als zu empfangen habenden Gewinn dreyfach, dem Königl. Fisco verfallen, und zu erlegen schuldig seyn, auch zu solchem Erlag von denen Land-Gubernien, remotis intermediis gradibus executionis, mit allem Nachdruck angehalten, und nebst deme noch arbitrarie nach Beschaffenheit des Verbrechens, um eine seinem Vermögen proportionirte Summa Geldes, oder bey Ermangelung der Geldmittelen auf andere Weise wohl empfindlich gestraffet, und hierinnfalls nach publicirt- und affigirten Patent keine Entschuldigung angenommen,

IIdo, Aber bey ferneres betrettenden Bassetta, Faraon, Passa-Dieci, und Banco-Spielen der Taillierer; oder Banco-Halter um 1000 Ducaten, die Pointierer und Mitspieler hingegen, wie auch diejenige, welche bey dergleichen verbottenen hohen Spielen zwar nicht mit spielen, jedoch aber um hohes Geld wetten, und pariren

würden, um 1000. Reichsthaler, und der Spielhalter, oder derjenige Hauß- und Quartiers-Inhaber, mit dessen Zulassung, oder Connivenz derley hohes Spiel in seiner Behausung, oder auch gemeldeten Wohnung geschehe, ebenfalls mit 1000 Ducaten, die aber, so es in Geld nicht zu bezahlen hätten, wie auch jene, welche auf beschehene Ahmahn- oder Bestraffung davon nicht abstünden, als vermessene Verachter der Kayserl. und Königl. Gebotten von Ort weggeschaffet, und nach Beschaffenheit der Person, des Landes verwiesen werden sollen, welches

IIItio, Nicht allein auf die in denen Böhmischen Ländern befindliche, sondern auch ausser derselben in der Fremde sich aufhaltende Böhmische Landsassen extendiret worden, dergestalt, daß selbige bey ihrer Zurückkunft, im Fall hervorkommete, daß sie wider diese Verordnung gehandelt hätten, gleichergestalt, wie die inländische Transgressores angesehen werden sollen. Hingegen

IVto, Denenjenigen, welche derley hohe Spieler, oder Spielhalter, und Uebertretter anzeigen werden, ein Drittel von der eingehenden Straff gereichet, das übrige aber von dem Fisco eincassiret, und ad publicas necessitates verwendet, des Denunciantens Nahmen aber in alle Weege geheim und verschwiegen gehalten werden solle.

Die-

Diesem allem ist annoch hinzugesezzet worden, daß vermöge der Landes-Ordnung niemand, wer auf Borg verspielet, es mag wenig, oder viel betreffen; dem Gewinner, wann selber auch schon derentwegen eine schriftliche Recognition, oder Schuldverschreibung in Händen hätte, etwas zu bezahlen schuldig, noch von einiger Gerichtsstelle darzu anzuhalten seye.

In dem darauf gefolgten 1715ten Jahr, und zwar unterm 25ten Decembris ist nicht allein das vorangeführte, und alle vorhin in hac materia ergangene Patente erneuert, sondern auch der darinn enthaltene Verbott auf alle hohe, sowohl im blosen Glück, als auch in der Kunst bestehende, und einige industrie erforderende Spiele, so viel das auf eine nahmhaffte Summam sich belaufende Sazgeld, dann die in dem fortsezenden Spiel sich zu ereignen pflegende Duplir- Triplir- und Quatruplirungen und die auf dergleichen Spiele geschehende Wettungen belanget, extendiret worden.

Wir lassen es auch bey allen diesen allerhöchsten Ausmeß- und Anordnungen, nicht minder bey denen ausgesezten Straffen durchgehends unverbrüchlich bewenden.

Nachdem aber sich bishero besonders in denen lezteren Jahren, wo Unsere Königl. Böheim. Erb-Länder mit feindlichen und Unseren eigenen

Troup-

Trouppen überzogen waren, vielfältig geäussert hat, daß, obwohlen unter Unserer Allerhöchsten Regierung die vorgesezte Generalien und Patenten in An. 1744. und 1745. erfrischet, auch unterm 24ten Januarii dieses laufenden Jahrs an Unsere Königl. Gubernien der Befehl erlassen worden, obige alte Patenten nochmahlen überall zu affigiren, und in jedem Land eine eigene Commission aus denen höheren Königl. Guberniis, und anderen Landesstellen, cum derogatione omnium aliarum Instantiarum, anzusezzen, den Königl. Fiscum zu Patentenmäßiger Handlung seines Amts genüglich zu instruiren, und von der also angestellten Commission den Processum summarissime verführen, so dann den darauf ausfallenden Sentenz irremissibiliter exequiren, und endlichen auch das Quindeci und andere in das hohe Geld hinauflaufende Spiele unter dem verpönten Gebott mit zu verstehen, gleichwohlen diesen ernsthafften so heilsamen Anordnungen, und Sazungen höchst sträfflich zuwider gehandelt werde, hiedurch aber, wie die Erfahrenheit lehret, ganze Familien ruiniret, ins Verderben und Armuth gesezzet, Rauf- und Schlägereyen, auch wohl öfters Mord- und Todschlag verübt, GOtt der Allmächtige durch die sündhaffte Verschwendung, und durch das dabey fürgehende erschröckliche Fluchen und lästeren zum gerechten Zorn und Straf erwecket wird.

So seynd wir zu mehrerer Steuerung dieses so höchstverderblichen Uebels, über alle vorhergesezte Ausmessungen, gnädigst bewogen worden, Unseren Königl. Filcis jeder Orten, wo sie seynd, in anderen Orten aber jeder Civil-Obrigkeit die Macht und Gewalt einzuraumen, daß die hohe Spielere und Uebertrettere dieses Unsers allerhöchsten Gebotts, sie seyen von was Standt, und Würde sie immer wollen, in flagranti mit der Wache, es seye in Burgerlichen oder anderen Häusern, Salvis caeteroquin earum privilegiis, überfallen, aufgehoben, und ad locum Securitatis gebracht, alsdann aber gleich anderen Tags vor einer eigenen Commission, welche Unsere Königl. Gubernien in jedem Land anzuordnen haben, die Sache summarissime untersuchet, und die Straffen nach dem Befund, und nach Vorschrifft deren obenangeführten Patenten ausgemessen, und irremissibiliter exequiret werden sollen.

Wir wollen auch von dieser verpönten Patentenmäßigen Ausmessung alle Hoh- und Niedere Militair-Personen, als welche gemeiniglich in denen hohen Spielen mit interessiret seynd, nicht ausgenommen haben, massen, wann diese in Rauf- und Spiel-Händlen betretten würden, mit denen übrigen Spielern in die Civil-Verwahrung zu bringen, so dann gleich darauf ihrer Militar-Obrigkeit zu Verhängung der Straffen zu extradiren seynd.

In

In Conformitaet dessen, und gleichwie einem jeden von selbsten obliegen thuet, deme, was dieser unser offener gnädigster und ernstlicher Befehl enthaltet, gehorsamst nachzukommen.

Also thun wir forderist Unseren Königl. Landes-Gubernien, und allen denenselben nachgesezten Beamten und Bedienten, ingleichen auch denen Königl. Kreiß-Haubtleuten, dann denen Fürstl. Aemteren, Landes-Aeltesten, und allen anderen Obrigkeiten gemessen anbefehlen, fleißige Aufsicht darauf zu haben, damit all das obige sowohl unter dem Adel und Militar-Officieren, als auch anderen Inwohnern in unseren gesammten Königl. Böheim. Erb-Landen genau beobachtet, und darauf mit allem Ernst und Nachdruck gehalten werde. Hieran wird allerunterthänigst vollzogen Unser allergnädigster auch ernstlicher Willen und Meynung. Geben in unserer Stadt Wienn den 27ten Monaths-Tag Aprilis im 1740ten: Unserer Reiche des Hungarisch- und Böheimischen im 6ten Jahre.

Maria Theresia.

(L.S.)

Fridericus Comes Harrach

Ræ. Bæ. Sup. Cancellarius.

Ad Mandatum Sacrae Caesareo-Regiæ Majestatis proprium,

Rudolph Graf Korzensky.

Johann Fridrich von Eger.

III.

Der Nieder-Oesterreichischen Repræsentation und Cammer hiemit in Gnaden anzuzeigen; es hätten Allerhöchst gedacht Ihro Kayserl. Königl. Majestät über einen Ihroselben erstattet allerunterthänigsten Vortrag, was gestalten nachfolgende Personen benanntlichen N. N. wegen unternommenen verbottenen Spiels angezeiget, und hierüber sowohl, als wegen deren angebendlicher massen dabey unterloffen seyn sollenden Betrügereyen, und des gleichfalls angegebenen affrontirlichen Wortwechsels die Untersuchung gepflogen worden seye, angerathener massen allerhöchst zu resolviren geruhet, daß zwar alle diese des unternommenen verbottenen Spielens selbsten geständige Personen, nach der Schärffe des unterm 27ten Februarii 1730 ausgegangenen Patents angesehen zu werden, allerdings verschuldet haben, und die von einigen derenselben vorgebrachte Entschuldigung, gleichsam sie als Fremde das wider die Hazard-Spiele vorhandene Verbott nicht gewußt hätten, sie von darum nicht zu schüzzen vermag, weilen auch die Fremde, wann sie ihren Auffenthalt irgendwo nehmen, oder auch nur durchreisen, sich um die Gesezze des Landes genauer zu erkundigen, und denenselben nachzuleben gehalten seynd, dannoch die N. N. lediglich die von ihnen, und noch etwelchen

welchen anderen, gewonnene Summam von 100 Ducaten Salvo Regressu an denen übrigen Mitgewinnenden zur Kayserl. Königlichen-Kammer-Procuratur zu erlegen verhalten, folgbar ihnen das ansonsten nach obgemelten Patent nebst dem Gewinn noch besonders zu erlegen kommende Duplum nachgesehen seye.

Sie Nieder-Oesterreichische Repræsentation und Kammer hat demnach an den Hof, und Nieder-Oesterreichische Kammer-Procuratorem, sowol, als an die vorbenannte Spieler das weitere zu verfügen, denenselben auch nachdrucksam mitzugeben, daß sie bey schwerer Verantwortung, oder nach gestalten Umständen wol gar Straf, sich friedsam aufführen, und Niemand das mindeste vorwerffen sollen, wo im übrigen Sie Repræsentation eine beständig genaue Obsicht zu tragen hat, damit die verbottene Hazard-Spiele ohne allerhöchster Erlaubnuß weder in denen Caffé-Gewölbern, oder bey sonstig öffentlichen Zusammenkünften, noch in denen Privat-Häusern vorgenommen, widrigenfalls aber die Uebertrettere nach dem Innhalt des erhaltenen Patents ohnfehlbar abgestraffet werden.

Decretum &c. Wien den 8ten Novembris 1755.

IV.

Ball-Ordnung,

wie solche Ihro Kaiserlich- Königliche Majestät in der Faschings-Zeit hindurch in Wien zu beobachten allergnädigst anbefohlen haben.

Nachdem Ihro Kayserlich-Königliche Majestät allergnädigst gestatten, daß nächst-künftigen Fasching die Malquen in dem bekannten Redouten-Saal nächst der Kayserlich-Königlichen Burg auf dem nemlichen Fuß, wie in dem nunmehro sich endigenden Jahr geschehen, anwiederum gehalten werden, anbey aber solche nur auf den alleinigen Hohen Adel, Ritter-Stand, Räthe, nobilitirte Personen, und das Militare restringiret wissen wollen, als schliesset sich von selbsten, daß

Erstens: Niemanden, als wer sich zu obigen Ständen behörig legitimiren kan, der Eintritt auf die Ball zu verstatten seye: und wird die weitere Erläuterung dieses Puncts das gleichfals durch den Druck, und die Zeitung bekannt machende Avertissement, wovon die Exemplarien bey dem Kayserl. Königl. Hof-Buchdrucker van Ghelen, zu haben seynd, des mehrern an die Hand geben.

Zweytens; Wird der Anfang gleich den ersten Sonntag nach dem Fest deren Heiligen drey Königen gemacht, und bis Lichtmeß die Wochen zweymal, und zwar Sonntag, und Mittwochs: nachhero aber die Wochen dreymal, als Sonntags, Montags, und Mittwochen Ball gehalten werden.

Drittens: Ist jede Masque schüldig, sich bey dem Eintritt vor denen eigends alda angestellten Kayserl. Königlichen Commissarien zu demasquiren, und seinen Character anzusagen: wo sodann

Viertens: Das Leg-Geld von jeder Person mit 8. Stuck Siebenzehner, bey der nächst dem Eingang des Redouten-Saals befindlichen Cassa erleget wird.

Fünftens: Die Erfrischungs-Getränke, als Thée, Caffée, Choccolade, Limonade, und dergleichen, wie auch Ausländer-Weine werden um einen nahe bey der Credenz angeschlagenen billigen Preiß in hinlänglichem Quanto, und gurer Qualität zu bekommen seyn.

Sechstens: Jene, welche mit warmen Speisen ordentlich soupiren wöllen, sollen mit möglichster Säuberkeit in denen Neben-Zimmern, die Person für 2. fl. bedienet werden, worunter der ordinari Tisch-Wein mit verstanden ist.

Siebendens: In der Redoute werden auch alle in der Stadt gewöhnliche, und zugelassene Spiele erlaubet seyn, und zwar dergestalten, daß diejenige, welche spielen wollen, alsogleich mit Karten, Trick-Track-Bretern, Sesseln, Tischen, und Lichtern bedienet werden sollen; dargegen für die erste zwey Spiel-Karten, für ein jedes 3 Siebenzehner, für die folgende aber nur 34 kr. für ein Tischel zum Trick-Track-Spiel aber 4 Siebenzehner, worunter alle übrige Bedienung mit verstanden ist, zu bezahlen kommen wird; aus welchem sodann folget, daß alle vorhin unerlaubte Spiele auch dies Orts gänzlichen verbotten seyn, und bleiben.

Achtens: Werden auf dem Redouten-Saal, Bänder, Handschuhe, und Larven, um billigen Preiß zu bekommen seyn.

Neuntens: Sollen die Masquen nicht ärgerlich seyn, noch weniger in Geistlichen- oder Ordens-Kleidern bestehen.

Zehendens: Wird bey wirklicher Abweisung durch die Wacht verbotten ein Seiten-Feuer- oder anderes heimliches Gewehr in der Masque bey sich zu haben:

Eilftens: Verstehet sich von selbsten, daß auch die Bedienten kein Gewehr tragen können, welchen noch besonders aufgetragen wird, daß sie sich allenthalben, und zuvorderist gegen die Kayserl. Königl. Herren Commissarien, und die

Wache mit aller Bescheidenheit aufführen, und mit denen brennenden Fackeln über das Absteig-Ort nicht weiter hinein gehen, die Uebertrettere aber empfindlich gestraffet werden sollen.

Zwölftens: Niemand solle sich auf der Gassen, ausser einem Wagen, oder Trag-Sessel, in Masque erblicken lassen, folgbar sich keinem Affront ausstellen, allermassen ein solcher im widrigen arrestirlich angehalten, und noch weiters abgestraffet werden würde.

Dreyzehendens: Die Ball werden jederzeit von 6 Uhr Abends, bis 1 Uhr nach Mitternacht gehalten, und bis 2 Uhr längstens der Saal gesperret, die sich wider dieses Verbot längers aufhalten-wollende aber durch die Wache ganz ohnverschont weggeschaffet werden.

Vierzehendens: Stehet jedermann frey, die Masque in dem Saal, wo der Ball gehalten, und getanzet wird, abzunehmen, oder beyzubehalten.

Fünfzehendens: Wird jeder Masque nur mit einem Bedienten in das lezte Einlaß-Ort zu passiren gestattet.

Wornach sich also jedermann zu richten, und aller Orten mit bescheidener Ehrbarkeit sich aufzuführen wissen wird. Wienn den 30 December 1752.

V.

Verordnung,

welche von Ihro Kayserl. Königl. Majestät wegen hinkünftig abhaltenden offentlichen Spectaculn, als Operen, Comödien, Musicalischen Academien, und anderen um das Geld haltenden Vorstellungen, und Schauspielen allergnädigst vorgeschrieben worden.

Nachdeme Ihro Kayserl. Königl. Majestät in mildester Erwegung, daß bey Abhaltung deren öffentlichen Schauspielen bishero viele Mißbräuche eingeschlichen seynd, hierinfalls die nöthige Schranken zu sezzen nöthig befunden, und zu dem Ende in Ihro Haubt- und Residenz-Stadt Wienn sowol, wie in all- übrigen Ihro Erblanden allergnädigst zu verordnen geruhet haben. Daß

Imò Die Advents-Zeit hindurch vom 12 Decembris inclusivè anzufangen.

IIdò Die ganze Fasten.

IIItiò Die Betwoche.

IVtò Am Fest der H.H. Drenfaltigkeit.

Vtò Die Fronleichnams-Octav.

VIIId. An denen Frauen-Festen selbst sowohl, als an deren Vorabend, wann auch an solchen kein Feyer- oder Festtag von der Kirchen verordnet ist.

VIIId An denen Quatembern.

VIIIvd Am Festtag Aller Heiligen, und deren Vorabend.

IXnd Aller Seelen.

Xnd Am Christi Himmelfahrts-Tag.

XId Am Fest deren Heiligen drey Königen.

XIId Den 1 Octobris und 4 Novembris, als an denen respectivè Geburts- und Nahmens-Fest-Tägen weyland Ihro Kayserl. Königl. Catholischen Majestät Caroli VI. glorreichesten Andenkens.

XIIItd Den 28 Augusti und 19 Novembris, als an denen gleichmäßigen respectivè Geburts- und Nahmens-Fest-Tägen weyland Ihro Kayserl. Majestät Elisabethæ Christinæ höchst seeligsten Andenkens, und endlichen

XIVtd Den 19 und 20 Octobris wegen begehender glorreichester Jahrs-Gedächtnuß weyland Ihro Kayserlich-Königlich-Catholischen Majestät Caroli VI. glorwürdigsten Andenkens

keine öffentliche Schauspiele, oder Spectaculn angestellet, noch einige Musicalische Academien

demien um das Geld produciret, mithin nach denen Weyhnachts- Oster- und Pfingst-Feyer-Tägen, jedesmahlen erst den darauf folgenden Mittwoch, und respectivè nächsten Tag darmit angefangen, und solche nicht anderst, als mit Ausschliessung obbenannter Fest-Tägen gestattet, und deme auf das genaueste nachgelebet werden solle.

Als wird sothane allerhöchste Ausmessung dem Publico durch den Druck zu dem Ende bekannt gemacht, damit jedermänniglich sich darnach zu achten, und vor Schaden zu hüten wissen möge, allermassen die Uebertrettere mit gemessener Bestraffung angesehen werden sollen. Wienn den 16 Januarii 1752.

Neuerfundene

Kartenkünste.

Das I. Spiel.

Einem zu erlauben, daß er frey eine Karte in seinen Gedanken erkiesen möge, und daß ihr ihm doch sagen wollet, was für eine Karte er sich erwählet habe.

Ist ein sehr ergötzliches Spiel.

Ihr müsset drey Häuflein mit der Karte machen, und zwar also, daß die Zahl von jedem Häuflein gleich und darneben ungerade sey, nemlich zu 7. 9. 11. 13. Wann sie also beschaffen sind, und auf dem Tische liegen, so gebet einem Erlaubniß, daß er eine daraus erwähle und behalte. Wann er dieses gethan, so müsset ihr fragen, unter welchem Haufen die erwählte Karte sey? Und da er solches gesagt, so nehmet sie dergestalt zusammen, daß gemeldter Haufen in die Mitte komme, nemlich einer von den andern Haufen oben, und einer unten. Hernach machet drey andere Haufen, indem ihr anfanget mit 1.2.3. bis ganz zum Ende zu zählen. Wenn nun diese drey Haufen gemacht sind, so fraget abermal unter welchem Haufen die gedachte Karte sey? Wann ihr dieses erfahren, so lasset sie wieder in die Mitte kommen, und machet abermal drey Haufen, und, wann er alsdenn wieder gesaget haben wird, unter welchem Haufen gedachte Karte sey,

stehe so ist seine erdachte Karte allezeit richtig die mittelste von dem Haufen.

II.

Ein schönes Spiel, zu wissen, wenn einer eine Karte ausgezogen und besehen hat, und dieselbe wieder unter die andern versteckt worden ist, was für eine Karte es gewesen seye?

Ihr müsset gute Achtung geben, daß, ehe und bevor ihr eine Karte ausziehen lasset, ihr sehet und behaltet, was die unterste von dem Haufen für eine Karte gewesen sey? Wann ihr nun dieselbe gesehen, möget ihr von den herumstehenden Zusehern frey eine Karte ausziehen lassen: wenn aber solches geschehen, so leget die ausgezogene Karte auf den Tisch nieder, und sezzet den ganzen Haufen oben darauf. Alsdenn hebet den Haufen ab und legt ihn wieder auf, so oft, als es euch gut dünken wird. Wollet ihr nun die ausgezogene Karte hervorbringen, so sehet in die Karte, und suchet diejenige, welche ihr gesehen und welche die unterste von dem Haufen gewesen; wann ihr nun dieselbe gefunden, so ist die ausgezogene Karte eben diejenige, welche vor derselben lieget, und damit ist sie gefunden. Dieses Spiel ist nun recht zu fassen und zu beobachten, weil es gleichsam das Fundament von vielen Spie-

len ist, und dessen man oftmahls bedarf; es dienet auch nicht weniger zur Geschwindigkeit, als welche sonderlich zu dieser Kunst erfordert wird.

II.

III.

Eine Karte ausziehen zu lassen, dieselbe unter die andern wieder zu vermischen, und hernach zu fragen, in welcher Zahl derselbige begehre, daß sich seine Karte befinden soll.

Ist ein schönes und wunderliches Spiel.

Machet es anfänglich mit diesem, wie mit dem vorhergehenden Spiel, und wann ihr die Karte gefunden habt, müsset ihr dieselbe unterstecken; solches thut aber mit einer Geschwindigkeit, daß es niemand merke. Ziehet euch hiermit ein wenig zurücke, und decket die Karte mit der Hand wohl zu, auf daß euer Thun nicht gemerket werde. Fraget dann, in welcher Zahl er begehre, daß sich seine Karte befinden soll? Wann er nun die sechste wählet, müsset ihr von unten fünf Karten abnehmen, und hiermit die Karte hinter euch bringen: alsdenn könnet ihr ihm in der sechsten Zahl seine Karte vorweisen. Und dergestalt wird es euch leicht fallen, allemal die Karte in seiner begehrten Zahl zu liefern.

IV.

IV.

Eine Karte ausziehen zu lassen, und, nachdem sie besehen worden, wieder unter die andern zu verstecken, hernach drey Karten zu zeigen, worunter die genannte Karte nicht zu sehen ist, wenn aber dieselbige noch einmal besehen werden, darunter befunden werden solle.

Ist wunderlich anzusehen.

Dieses müsset ihr auch, wie das vorhergehende zweyte Spiel anfangen, und, wann ihr die Karte werdet gefunden haben, dieselbe vor alle die andern stecken, daß sie ein wenig vorne ausstehe. Hernach müsset ihr eine andre Karte voranstecken, die den andern gleiche. Hierauf könnet ihr ihm die Karte, welche vor der ersten ist, zeigen und fragen, ob dies seine Karte sey, die er ausgezogen? Sagt er nein, so lasset die Karte sinken, und in der Geschwindigkeit ziehet seine Karte heraus, welche die andre von den zwo anssteckenden Karten ist, und leget dieselbe auf den Tisch nieder. Hernach verschliesset die Karte fein durcheinander, und lasset ihn wieder eine sehen, mit dieser Frage, ob diese nicht die seinige sey? Er wird abermal nein sagen. Alsdann leget auch diese zu der vorigen Karte auf den Tisch, und auf solche Art zeiget ihm dann noch eine andre,

die ihr ebenfalls bey den andern beyden auf den Tisch niederleget. Hiebey könnet ihr euch etwas fremde erzeigen, und, wann es die Gelegenheit mitbringet, eine Wette anstellen, nemlich daß unter den dreyen auf dem Tische liegenden Karten die seinige mit befindlich seye, welches sich auch also befinden, und mancher sich darüber verwundern wird.

V.

Eine ganze Karte in viele Häuflein zu vertheilen, und wie man hernach die untersten alle, entweder gemalte oder schlechte Karten befinden solle, und zwar, wie man sie haben will.

Ein Spiel, welches kurzweilig und lustig ist.

Hierzu müsset ihr eine absonderliche Karte präpariren, nemlich, ihr müsset die gemalten oder Bilder-Karten von unten und oben, die schlechten aber an der Seite beschneiden, oder kürzen, also, daß jene kürzer, als diese, diese aber schmäler, als jene, seyn. Wann sie dergestalt verfertiget sind, so könnet ihr sie untereinander vermischen, und so viele Häuflein davon machen, als euch belieben wird. Wollet ihr dann also, daß die untersten alle Bilder-Karten seyn sollen, so müsset ihr die Karte, wann ihr Häuflein machet, nach der

Brei-

Breite, im Fall ihr aber lauter schlechte haben wollet, nach der Länge abheben. Und dergestalt könnet ihr damit kurzweilen, und eure Umstehenden nach eigenem Gefallen verwundernd machen.

VI.

Drey Könige, oder drey andere Karten

von gleicher Sorte, zu nehmen, und eine davon oben, die andre unten, die dritte aber in die Mitte des Haufens zu stecken, und hernach dieselben drey bey einander zu finden.

Ein lustiges Spiel.

Ihr müsset Achtung geben, daß, ehe und bevor ihr die drey Könige, oder die drey erwählten Karten, auf den Tisch leget, der vierte mit einer Geschwindigkeit oben auf den Haufen gebracht werde. Alsdenn nehmet die andern drey Karten, und leget eine davon oben hinauf, die andre in die Mitte, und die dritte unten hinauf. Nach diesem hebet die Karte ab, und leget das unterste Theil oben hinauf, alsdenn habt ihr schon die drey gleichen zusammen. Aber, um die Zuschauer in etwas aufzuhalten, könnet ihr sie auch wohl in etwas verschliessen, um dadurch so viel mehr Verwunderung zu verursachen.

VII.

Einem eine Karte in die Hand zu geben, welche er schon vorhin gesehen, und wann er dieselbe umkehret, daß es schon eine andere seyn solle.

Ein ganz lustiges Spiel.

Dieses recht und mit Verwunderung zu zeigen, ist nöthig, daß ihr es, wie das andre Spiel anfanget. Und wann ihr die Karte werdet gefunden haben, so müsset ihr dieselbe vorne anfügen, und die nächstfolgende Karte ein wenig oben hinausschiessen lassen, solche auch mit der Hand umgeben, daß mans nicht sehen könne. Diesemnach lasset die erste Karte sehen, und fraget, ob das die ausgezogene Karte sey? Und wenn er Ja geantwortet, so lasset die Hand ein wenig sinken, indem ziehet die Karte aus, welche ihr vorhin ein wenig oben hinausgebracht habt, und haltet sie ihm in der Hand fest. (Er aber wird nichts anders vermeynen, als ob es seine ausgezogene und von ihm gesehene Karte sey.) Inzwischen möget ihr euch mit diesem oder jenen in etwas aufhalten, und alsdenn sagen, daß er nun seine Karte besehen und hervorbringen möge. Da wird er nun sich verwundern, nicht anders denken, als ob sie ihm in seiner Hand seye verwandelt worden.

VIII.

Einige Häuflein mit der Karte zu machen, und denn zu wissen, was das für welche seyn, die oben aufliegen.

In diesem Spiel muß man wahrnehmen, die oberste von allen Karten zu sehen, und zu behalten, ehe und bevor man sich unterstehet, die Häuflein zu legen; machet alsdann so viel Häuflein, wie ihr immer wollet, und wann ihr wissen wollet, was für Karten oben aufliegen, so nehmet von den Häuflein eine Karte ab, und sprechet, ehe ihr sie sehet, das ist diejenige, (die ihr nemlich gesehen.) Hernach nehmet von einem andern Haufen auch eine und nennet diejenige, welche ihr bereits in eurer Hand habet. Nehmet alsdenn wieder eine andre, und saget vorher den Namen der vorigen die ihr gesehen habt, und so fort, bis ihr die lezte nehmt, welches diejenige ist, so ihr anfangs gesehen und behalten. Hernach zeiget ihnen alle diejenigen Karten, die ihr abgenommen, so werden sie sich darüber recht sehr verwundern.

IX.

Einem einen König zu geben, den er vorhin zwar als recht gesehen, aber, wann er ihn wieder besiehet, daß es ein anderer seyn soll.

Hierzu kann man einen König gebrauchen, welcher am besten zu diesem Vorhaben dienet. Es muß aber derselbe in der Mitte durchgeschnitten werden, und zu der obersten Helfte muß man einen andern König nehmen, solchen da oben auflegen, und das Mittel mit den Fingern bedecken, auf daß man nicht anders meyne, als es sey eine ganze Karte. Nächst diesem möget ihr selbst oder einem andern, selbigen König bey den Füssen herausziehen lassen, haltet aber die oberste Hälfte fein fest, auf daß man von eurem Thun nichts merken könne. Lasset ihn dann die Karte umkehren, so wird er sich verwundern, daß ihr dasjenige, was er mit offenen Augen siehet, dergestalt verwandeln könnet.

X.

Zwölf Kartenblätter zu nehmen, und neune davon auf den Tisch zu legen, nemlich drey und drey in jeder Reyhe, und wie man die übrigen drey legen soll, daß man von oben herab, und von unten hinauf, überall viere zählen kan.

Nehmet zwölf Kartenblätter, leget davon neune auf den Tisch, also, daß ihr zuerst dreye nach-

nacheinander leget, darunter auch drey, und zulezt wiederum drey; dann gebt die überbliebenen drey einem, so mit am Tische sizzet, in die Hand, und sprechet: Er soll nun diese drey legen, daß man überall von beyden Seiten, beydes zur Rechten, als zur Linken, sowol auch von unten hinauf, als von oben herab, viere zählen könne. Dieses wird wohl keiner, ohne der davon zuvor Wissenschaft hat, leichtlich zuwege bringen. Hernach nehmet die drey Kartenblätter, leget eines auf das erste Blat in der obern Reyhe, das andere auf das mittelste in der mittlern, und das dritte auf das lezte Blat in der untern Reyhe, so können von allen Seiten her, wie auch von oben herab, und unten hinauf, überall viere gezehlet werden.

XI.

Wie man wissen könne, was für eine Karte einer im Sinne behalten, wenn man ihme zuvor 21 derselben vorgeleget.

Nehmet 21. Kartenblätter in eure Hand, leget davon drey nacheinander auf den Tisch, also, daß man die Farben sehen könne, darauf leget wieder drey, denn abermal auf dieselben drey, und sofortan, bis ihr alle 21 Blätter auf einander in drey Haufen, von welchen in jedem sieben Blätter sind, gelegt habt: und indem ihr sie

alle leget, so sprechet zu jemand an dem Tische, er soll sich unterdessen, weil ihr sie leget, ein Blat, was für eines er wolle, in den Sinn nehmen. Wenn ihr nun fertig seyd, so fraget ihn, in welchem Haufen das Blat so er sich in den Sinn genommen, liege. Nehmet alsdenn die Haufen wieder auf, doch also, daß der Haufen, darinnen das Blat lieget, so der andere in den Sinn genommen, in die Mitte komme. Denn leget die Blätter abermal auf den Tisch, wie zuerst, daß wieder drey Haufen werden, und sprecht zu der Person, sie soll acht haben, in welchem Haufen das Blat, so sie im Sinne hat, kommen werde, lasset euch denselben Haufen wieder anzeigen, dann nehmt die Haufen wieder zusammen, also daß der Haufe darinnen das Blat, so der andre im Sinne hat, wiederum in die Mitte komme. Leget dann zum drittenmal die Blätter auf den Tisch, wie zuvor, daß abermal drey Haufen werden, und heiset der Person wiederum Acht darauf geben, in welchem Haufen das Blat, so sie in Sinn genommen, komme, wenn sie euch solchen gezeiget, so sezzet die Haufen wieder zusammen, einen auf den andern; daß aber derjenige, darinnen das Blat ist, in die Mitte komme. Alsdenn zehlet die Blätter, entweder von vorne, oder von hinten her, so ist gewiß allemal das eilfte Blat dasjenige, welches der andre in Sinn genommen hatte.

XII.

Einem sein ausgezogenes, und wieder hineingestecktes Kartenblat durch Vermischung der Karten wieder zu liefern.

Nimm eine ganze Karte in die Hand, und menge sie, merke aber das unterste Blat, was für eines es sey, thue denn die Karten unter den Tisch, zähle heimlich bey dir von oben herab 10. Blätter hinweg, dann ziehe das unterste hervor, und lege es auf die Karte, darauf aber die 10. Blätter, so du heimlich zuvor hinweg gezählet hast. Nimm die Karte wieder hervor, ziehe von unten etliche Blätter hervor und lege sie auf den Tisch, ingleichen nimm von oben etliche Blätter hinweg, und lege sie darzu, alsdenn wieder von unten, wie auch von oben: dieses muß fein behend geschehen, daß es der andre nicht merke. Du mußt aber die Blätter, so du von oben herab nimmst, heimlich bey dir zählen, damit du derer nicht mehr, auch nicht weniger, als zehen herabziehest, dann ist das 11te Blat dasjenige, so zu erst unten gelegen, und das du gemerket hast. Heise alsdenn jemand aus denenjenigen Blättern, so du unten hervorgezogen, auch von oben herabgenommen, ein Blat nehmen, und dasselbige ansehen, und sprich, er soll es auf dasjenige, von welchem du die 10 Blätter oben weggenommen, legen. Thue alsdann die andern alle,

so du unten hervorgezogen, auch oben herabgenommen, darauf, und mische die Karte ein wenig, doch also, daß du diese zwey Blätter nicht voneinander vermengest. Alsdann siehe die Karten durch von unten her, wo die Farben der Blätter sind, wenn denn das Blat kommet, das zu allererst unten gelegen, und du in Sinn genommen hast, so ist das folgende dasjenige, welches die Person genommen und besehen hat.

XIII.

Eine ganze Karte zu nehmen, und vier oder fünf Haufen davon zu machen, hernach von jedem Haufen eine unbesehene Karte abzunehmen, dieselben aber alle nacheinander wieder mit ihren Namen auf den Tisch zu legen.

Ein wunderliches Spiel.

Nimm eine ganze Karte, und menge oder mische sie, in solchem Mischen habe Acht, daß du ein Blat oben aufbringest, daß es das erste werde, von welchem du wissen mußt, was für eines es sey. Alsdenn mache Haufen, nicht viel, etwa vier oder fünf, und merke den Haufen wohl, wo du ihn hinsezzest, auf welchem das Blat lieget, welches dir bekannt ist; dann greiffe auf einen andern Haufen, es sey welcher es wolle,

nur

nur dieser nicht, darauf das bewußte Blat lieget, nimm oben ein Blat davon, und fordere zugleich eben das Blat, welches du weist, daß es auf einem unter diesen Haufen lieget; siehe das Blatt, so du bekommest, an, und greiff abermals auf einen andern Haufen, jedoch daß es dieser wiederum nicht sey, auf welchen dir das obere Blat bewußt ist, nimm auch ein Blat davon, und fordere zugleich im Nehmen dasjenige Blatt, so du schon in der Hand hast. Was für eines du hier bekommest, das fordere wieder, und nimm zugleich ein Blat von dem dritten Haufen, der abermal nicht derjenige seyn darf, darauf das Blat liegt, so du weist. Dann fordere abermals dasjenige, was du bekommest, vom vierten Haufen, und nimm zugleich ein Blat hinweg, wie zuvor. Zulezt fordere aber, was du eben bekommen hast, und nimm denn allererst von dem fünften Haufen, welcher derjenige ist, dessen oberstes Blat du gewußt hast, dasjenige Blat, welches du zuerst gefordert hast. Dieses stecke fein geschwinde in deiner Hand voran, daß es das erste werde unter denen, die du gefordert hast, so kanst du hernach alle diejenigen Blätter, die du nacheinander gefordert hast, auf den Tisch legen, welches den Zusehern nicht wenig Verwunderung verursachen wird.

XIV.

Eine ganze Karte vor den Kopf, oder die Augen zu halten, und zu wissen, ob es eine gemalte, oder sonst schlechte Karte sey, dabey man die gerathene eine nach der andern herunter auf den Tisch zu legen hat.

Ist ein fremdes Spiel.

Dieses Spiel ist lustiger mit vielen, als wenigen Zusehern verrichtet zu werden, dann sie werden mit grosser Verwunderung ihr Gesicht auf euch halten, und den Ausgang erwarten. Ihr müsset dann mit stolzen Worten eurer Sache ein Ansehen geben, massen solches um soviel mehr Verwunderung verursachen wird. Wann ihr nun diese eure Sache wollet werkstellig machen, so gehet erstlich mit einem, welcher euch bedünket, daß er zu dieser Sache am tüchtigsten sey, ein wenig auf die Seite, und sagt zu ihm, daß ihr etwas Fremdes wollet hervorbringen, wann er sich fein artig hierinnen verhalten wolle: Nemlich, ihr wollet die ganze Karte recht vor eure Stirn, oder Augen halten und allemal zu sagen wissen, ob die vörderste eine gemalte oder schlechte Karte sey. Ueberredet ihn dann, er wolle sich dergestalt neben euch verfügen, daß er mit seinem einem Fusse den eurigen erreichen könne, und, wann es eine gemalte Karte sey, euch ein Zeichen

chen geben. Wann solches dergestalt verabredet, so machet den Anfang, und saget: Ihr Herren, hier sehet ihr eine Karte, die unverfälschet ist, ich will sie recht vor die Stirn meines Haubtes setzen, und euch nach einander sagen, obs eine gemalte, oder schlechte Karte sey. Machet denn also den Anfang: Es ist eine, es ist keine. Derjenige aber, der euch warnet, muß sich sonderlich fremde bezeigen, und sich oft mit Verwunderungsworten vernehmen lassen, daß dieses euer Thun unmöglich, ja vielmehr zauberisch sey, ꝛc. Es giebet bisweilen auch wol artige Streitworte ab, woraus dann leichtlich eine Wette entstehen kan, bevor, wann ihr ein gutes Gedächtniß habet, und bisweilen einige werdet nennen können, welches dann überaus grosse Verwunderung zuwege bringen kann.

XV.

Drey Häuflein mit den Karten machen zu lassen, ohne daß ihr dabey seyd, und dennoch errathen könnet, wie viel Augen in jedem Häuflein seyn.

Anfangs ermahnet sie, daß bey dem Machen der Haufen, welche von einer gewissen Zahl müssen gemachet werden, sie, nachdem die Karte versteckt, die erste Karte, die unten lieget, sehen und Achtung geben sollen, wie viel Augen sie

hat, und wenn es eine sechse ist, daß sie dieselbe bedeckt auf den Tisch legen, sagende, das ist sechse und die folgende sieben, und so forthin, bis funfzehen. Dieses ist also ein Haufe. Hernach abermal die unterste Karte besehen, auf den Tisch gelegt, und wieder darauf angefangen zu zählen, nemlich auf solche Zahl, als selbige gehabt, bis funfzehn. Von gleicher Zahl und in gleicher Ordre muß auch der dritte Haufe gemacht werden. Wann ihr nun wissen wollet, wie viel Augen in den dreyen Haufen seyn, so besehet und zählet die übrigen Karten, da wird es euch leicht fallen, die Zahl auszurechnen, und mit einem und andern die Umstehenden zu vergnügen, und von ihrem fleißigen Achthaben abzuhalten.

XVI.

Sechs Häuflein mit den Karten zu machen, hernach mit geschlossenen Augen eine Karte zu zeigen, und doch zu wissen, was die gezeigte für eine Karte gewesen seye.

Nehmet das ganze Spiel Karten in eure Hand, und machet, daß ihr mit einer Geschwindigkeit die oberste von allen sehet und behaltet. Hernach machet sechs Häuflein, so groß als ihr wollet. Wann sie gemacht sind, so nehmet den untersten Haufen, und leget von demselben so viel auf den andern,

andern, daß ihr noch eine behaltet; dieselbe überreichet ihnen, schliesset die Augen zu, oder gehet an eine Seite, und saget, daß sie dieselbe sehen, und nach ihrem Belieben unter den Haufen verstecken möchten, ihr wollet sie wohl finden. Wann sie nun ihr Thun verrichtet, so kommet wieder hervor, und suchet eure erst gesehene Karte, dieselbe ists die sie gesehen nnd verstecket haben. Es erfordert aber die Nothdurft und Zierlichkeit des Spiels, daß ihr sie mit diesem oder jenem Spiel, oder sonsten artig hervor bringet.

XVII.

Eine gesehene Karte in Gegenwart aller Zuseher in eine andere zu verwandeln.

Ist ein sonderlich artiges Spiel.

Hierzu gebrauchet eine Karte, welche euch gut anstehet, meines Bedünkens ist eine gemalte die beste; zeiget dieselbe, und saget: Ihr Herren, sehet und behaltet, was es für eine Karte sey. Diese aber müst ihr zuvor an die andre Seite mit einem dünnen Aesgen beklebet, und wie ein rechtes As zugerichtet haben. Indem nehmet euren Huth vom Haubte, leget den Brief darunter, und kehret ihn mit Geschwindigkeit um, daß es niemand merke. Fanget hiemit an, einige Beschwörungs- oder Gebietensworte zu sprechen,

und

und fraget hernach, was es für eine Karte gewesen seye? Wenn sie solches gesagt, so hebet den Huth auf, so werden sie mit großer Verwunderung ihre Karte in ein As verwandelt sehen. Bringet aber die Karte behend hinweg, damit ihr ja keinen Schimpf davon habt.

XVIII.

Einem eine Karte abheben, und besehen zu lassen, dieselbe aber wieder darauf zu legen, und zu machen, daß es eine andre seyn soll.

Kehret drey oder mehr Karten von einem ganzen Spiel um, also daß unten und oben die Karte bedecket sey; nehmet sie dann in eure Hand, und lasset eine von oben abheben und besehen, und wieder oben darauf legen. Hiemit lasset Hand und Karte sinken, und kehret die ganze Karte mit einer Geschwindigkeit um, fraget dann, was für eine Karte oben aufliget? Sie werden nichts anders denken, als daß dieselbe Karte oben liege, die sie gesehen, und selbsten darauf geleget haben: Wollen sie dann hartnäckig dasselbe behaubten, so schlaget eine Wette mit ihnen an, und gewinnet eine Maas Weins; massen ihr nicht allemal eure Künste umsonst thun müsset.

XIX.

Eine Karte ausziehen zu lassen, und dieselbe unter die andern wieder zu vermischen, hernach aber zu machen, daß, wann ihr das ganze Spiel oben gegen einen Verdeck, oder Balken werfet, allein die gesehene Karte sizzen bleiben, die andern aber alle herunter fallen sollen.

Ein wunderliches Spiel.

Leget die Karten-Schuppen, oder Spaden, Harten, Klaver und Rauten alle in einen Weg, und lasset alsdenn eine Karte ausziehen, drehet hernach die ganze Karte in eurer Hand um, und lasset die ausgezogene wieder einstecken. Wann dieses geschehen, so suchet in der Karte, und so werdet ihr befinden, daß die ausgezogene Karte denen andern contrair lieget. Bringet sie mit einer Geschwindigkeit oben darauf, machet, daß ihr euch zuvor mit ein wenig weissem Wachs und Kalk untereinander geschmolzen, oder Vogelleim, versehet, und solches unter dem Tische, oder sonsten an einem andern geheimen Orte fertig habet, schmieret ein wenig oben darauf, und werfet alsdann das ganze Spiel über euch hin. Da werdet ihr sehen, daß, wo dieselbe antrift, sie auch allda sizzen bleiben wird; und werden viele in den Gedanken seyn, daß ihr etwa zaubern könnet, oder sonsten andere ungebührliche Mittel gebrauchet.

XX.

Vier gleiche Karten zu einander zu bringen, ohne Vermischung der Karten, da ihr doch solche an verschiedene Oerter versteckt.

Ist ganz fremd anzusehen.

Bringet im Anfange vier gleiche Karten zusammen, und füget sie unten am Spiel an, hernach practiciret zwo andere Karten, nebst der untersten, von gemeldten vier gleichen hervor, so daß diese zwo von der untersten von diesen vieren bedcket werden. Ziehet alsdenn die unterste hervor, lasset sie sehen, und leget sie oben darauf, sagende, das ist eine von den vier gleichen: ziehet noch eine von unten aus, sagende, das ist die andere, und ohne dieselbe sehen zu lassen, stecket sie mitten ins Spiel. Auf gleiche Weise verfahret auch mit der dritten. Die Zuschauer werden indessen nicht anders vermeynen, als wenn es zwo von den vieren im Spiele wären, und nur eine oben und eine unten liege, da doch noch drey derselbigen unten beysammen liegen. Hebet alsdann die Karte ab, sezzet die unterste auf den abgehobenen Haufen, und dergestalt sind sie alle vier beyeinander.

XXI.

Einem guten Freund durch die Karten allerhand Geheimnisse zu verstehen zu geben.

1.) Lege die Blätter eines ganzen Karten-Spiels in eine gewisse Ordnung, welche dir und deinem abwesenden Freunde bekannt ist, also daß ihr beede wisset, welches Blat am ersten, zweyten, dritten Ort, u. s. f. zu legen seye. 2.) Die zurecht gelegte und wieder zusammen genommene Karten, schlage so lang auf den Tisch, (wie die Spieler zu thun pflegen) bis alle Blätter einander gleich sind. 3.) Schreibe um das ganze Spiel herum mit Dinten oder rother Farbe das Geheimniß, so du dem andern zu wissen thun wilst, vermische die Blätter wiederum miteinander,, daß sie in eine andere Ordnung, die der ersten nicht gleich ist, kommen, nimm sie wieder über ein Häuflein zusammen, und übersende sie dem abwesenden Freunde. Weil nun alsdenn alle Blätter ohne Ordnung miteinander vermischt sind, so folget, daß auch alle Worte, die rings herum geschrieben waren, auf mancherley Weise zerstreuet sind, und also von keinem Menschen gelesen werden können. 4.) Wann nun der abwesende Freund das zusammen gebundene Kartenspiel empfängt, und alle Blätter

wiederum in die Ordnung legt, wie sie von dem andern geleget waren, ehe er sie rings herum überschrieben hat; da werden alle vorgeschriebene Wörter wieder ergänzet werden, daß man sie vollkommen lesen kan.

XXII.

Ein Karten-Blat, welches man vorhero einem gezeiget und in die Karte wiederum vermischet hat, ihm aus der Tasche zu ziehen.

Eines der artigsten Spiele.

Bereitet vorhero eine Karte dergestalt, daß ihr dieselbe rings herum, bis auf 2 Briefe, sauber beschneidet, alsdenn beschneidet den einen von diesen Briefen nur oben und unten, so, daß die Breite desselben grösser als die andern Briefe bleibet; den andern aber beschneidet an der Breite wie die andern, so, daß nur die Länge desselben die andern übertrifft. Diese zween Briefe werdet ihr also, wenn ihr die Karte zusammenhaltet, im Griff leichtlich finden können. Nehmet alsdenn die Karte auf die flache Hand, fasset sie bey einem von diesen 2 Briefen an, und zeiget den untersten (als welcher einer von denjenigen ist, die über die andern etwas hervorgehen) der ganzen Gesellschaft, so, daß ihr ihn nicht zu sehen ver-

verlanget. Wann sie sich selbigen gemerket, so leget diesen Theil der Karte wieder auf den andern, mischet die Karte so lang sie wollen, und bittet einen um Erlaubniß, daß ihr die Karte in seine Rocktasche stecken dürfet, oder gebt sie ihm in die Hand mit der Bitte, sie geschwind selber darein zu stecken. Zeiget alsdann eure Hände frey, damit die Zuschauer nicht auf die Gedanken gerathen mögen, als ob ihr diesen Brief in der Geschwindigkeit aus der Karte gezogen und versteckt hättet. Greifet sodann in die Tasche, leget darinnen die Karte schön zusammen, so werdet ihr den vorher gezeigten Brief leicht finden und herausziehen können. Allen Verdacht der Zuschauer zu vermeiden, darf man zwar dieses Spiel nicht öfters als zweymal machen, weil nemlich nicht mehr als 2 Briefe in einer Karte bezeichnet sind; wer es aber öfters machen will, kan sich mit mehrern dergleichen vorbereiteten Karten versehen, und in einer jeden allezeit andere Briefe beschnitten lassen.

XXIII.

Wie zu machen, daß eine Karte auf dem Tisch herum gehe.

Man kan solches nicht bequemer als zu nächtlicher Weile verrichten. Da nehme man ein langes und dünnes Frauenhaar, hefte selbiges zwischen der Brust und Nabel an die Knöpfe des Rocks, an dem andern Ende aber klebe man mit

Wachs das Kartenblat vest an, marschire also rings herum um den Tisch, so wird man mit grossen Gelächter gewahr werden, wie die Karte allenthalben nachfolge.

XXIV.

Eine lustige Experienz von einem Kartenblatte, welches die Luft unversehens von seiner Stelle bläset.

Nehmet ein Kartenblat, und wettet mit einem, ihr wollet etliche Schritte vom Kartenblatte stehen, einen andern aber so nahe dabey bleiben lassen, daß er die Hand darob halten könne, jedoch das Blat nicht anrühre. Ihr wollet alsdenn ein Zeichen geben, nach welchem ein jeder nach dem Kartenblat solle greiffen dürfen, ihr wollet aber die Karte nicht eher ergreiffen, noch von eurer ersten Stelle wegkommen, als bis ihr das Zeichen gegeben habt. Wenn die Wette nun angestellet ist, so machet alle Thüren und Fenster in dem Gemache, da ihr es probiren wollt, zu, nur ein Fenster lasset offen stehen, und leget das Kartenblat auf des offenen Fensters Rahm, so daß es halb hinaushänge. Lasset ihn dann zu dem Kartenblat stehen, doch neben der Seiten, und die Hand einer Spannen hoch darüber halten, ihr aber stehet bey der Stubenthür, und saget, ihr wollet bey der Thür still stehend ein Zeichen geben, wann ihr nemlich schreyet:

Dapp!

Dapp! so soll jeder unter beyden Personen Macht haben, nach der Karte zu greiffen: wer sie nun am ersten bekomme, derselbe habe gewonnen. Wann dieses also verabredet, so nehmet eure Schanze recht in acht, ergreiffet die Thüre bey der Handhaben, leget den Daumen auf die Schnallen, reißt die Stube gählings auf, und schreyet: Dapp! so wird die Luft, so mit der Stubenthür gemacht war, das Kartenblat zum Fenster hinauswehen. Weil ihr aber bey der Thüre seyd, so könnet ihr eher zum Blatte laufen, als derjenige, so bey dem Fenster stehet, und also das Feld behalten.

XXV.

Ein Kartenblat, oder Kreuzer, in einem Glas tanzend zu machen.

Sezze ein Glas auf den Tisch, nimm ein langes gelbes Weiberhaar, klebe es mit dem einen Ende mit Wachs an die Karte oder den Kreuzer, mit dem andern zwischen das Fleisch und Nagel des Zeigefingers, wirf die Karte, oder den Kreuzer, ins Glas, und sage, du wollest ihn tanzend machen. Gebehrde dich mit den Fingern auf dem Tische, als wann du auf einem Instrument schlägest, so kanst du die Karte, oder den Kreuzer, mit dem Finger und Haar nach Belieben regieren.

Auf solche Manier kann man auch eine andre Kurzweil machen, wann man ein kleines schwar-

zes Schlot- oder Schorsteinfegerlein von ausgefülltem Tuche mit einem Schönbarte machet, ihm unter dem Halse ein Roßhaar mit dem einen Ende annähet, das andere Ende aber an seinen Gürtel bindet, eine Kanne mitten in eine Stube sezzet, den Schlotfeger darein thut, und einen Stecken in die Hand nimmt, fürgebend, er wolle den Meister Hämmerling hervorbringen. So ihr nun von der Kanne etwas hinweggehet, werdet ihr mit dem Haar das Schlotfegerlein erhöhen können, daß es oben zur Kanne heraus-gucke, gehet ihr wieder hinzu, so kriecht es auch wieder hinein. Und hiermit kann ein guter Practicant viel artige Kurzweil anfangen.

XXVI.

In ein Kartenblat etliche Simmere Korns zu schütten.

Man nehme ein Kartenblat, lege es in Form eines Cylindri zusammen, sezze es auf den Tisch, fülle es mit Hanf, Korn oder andern dergleichen, häuffe es hoch auf, und schütte es alsdenn wieder aus. Darnach schneide man das Kartenblat in der Mitte voneinander, leime die 2 Stück an einander, mache einen dickern Cylinder draus, der halb so hoch sey als der vorige. Dieses zerschneide man nochmalen in der Mitte, und mache wieder aus zweyen Stücken den dritten Cylinder, so wird viermal mehr hin-

hineingehen, dann in die vorigen. Wann man nun dieses in solcher Progression steigen lässet, so kan es nicht fehlen, daß nicht etliche Simmere Getraid, (wann nur das Kartenblat subtil genug zerschnitten wird) in solchen solten eingefasset werden können.

XXVII.

Zu errathen, was einer für ein Ding oder Kartenblat unter vielen angerühret, oder in den Sinn genommen habe.

Etliche gehen fast ohne einige Kunst hiemit also um: Sie richten die vorgegebene Ding in ein Viereck, wie beygefügte Figur zeiget; und fragen erstlich, in welchem Zwerchreihen; darnach, in welchem Senkreihen das angerührte Ding sich befinde? Das Ding, in welchem dieselbe 2. Reihen zusammen lauffen, ist hernach dasselbe, so berühret worden. Z. E. es hätte einer das Ding L. angerühret, oder in den Sinn genommen; so fragen sie erstlich, in welchem Zwerchreihen das angerührte Ding seye? Da ihnen zur Antwort wird, in dem dritten. Fragen sie wiederum, in welchem Senkreihen, dasselbige Ding seye, und wird ihnen zur Antwort, im dritten, so schlieffen sie daraus L sey dasselbe Ding, weil L in der gemeinen Zusammenkunft besagter zweyer

A.	B.	C.	D.
E.	F.	G.	H.
I.	K.	L.	M.
N	O.	P.	Q.

Reihen ist. Aber, wie gesagt, diese Weise ist gar zu einfältig, die nachfolgende aber sinnreicher.

Die Namen der Personen und anderer vorkommender Dinge, von denen ein anderer eines angerühret, oder in den Sinn genommen, schreibe man auf Tafeln oder Papier; oder an statt der Namen zeichne man die Alphabet-Buchstaben, und richte das Papier in ein ordentliches oder längliches Viereck, wie aus nachfolgender Figur zu ersehen: Frage nun, in welchem Zwerchreihen das angerührte oder in Sinn genommene Ding seye? Das angerührte Ding sey F, da wird man zur Antwort bekommen, es sey in der zweyten Reihe. Sammle alles Papier zusammen, anfangend von A, und sezze B über A, über B sezze C, über C sezze D, darnach EFGH, und s. f. also daß das oberste und lezte Papier Q seye, darnach thue die Papiere wieder voneinander, und lege Q an die erste Stelle, P an die zweyte, O an die dritte, und s. w. wie aus folgender zweyten Figur erhellet.

Die I. Figur

A.	B.	C.	D.
E	F	G.	H.
I.	K.	L	M.
N.	O.	P	Q.

Frage nun wieder, in welchem Senkreihen das angerührte oder in Sinn genommene Ding sey? Da wird geantwortet werden, in dem dritten. Ist also ein Anzeigen, daß das angerührte Ding F sey, weil dasselbe in der

Die II. Figur.

Q.	P.	O.	N.
M.	L.	K.	I.
H.	G.	F.	E.
D.	C.	B.	A.

der gemeinen Zusammentrift zweyen Reihe ist. Dann welches zuvor die zweyte Zwerchreihe von oben war, ist jetzo die zweyte Zwerchreihe von unten; Es ist demnach dasselbe Ding, darein die dritte Senkreihe, nemlich F, einlauft, das angerührte oder in den Sinn genommene Ding.

XXVIII.

Zu errathen welches Ding oder Kartenblat unter 15 einer angerührt, oder in den Sinn gefaßt habe.

Diesen Satz wirst du auch bey andern Authoribus, aber übel beantworret finden; massen nach derselben Uebung nicht in jedem Fall und in jeder Einrichtung gefunden wird, was man suchet; wie es dem Nachsinnenden genugsam erhellen wird. Unsre Auflösung ist allgemein, ohnfehlbar und leicht, und gründet sich auf die Ursache, so im vorigen Satz von der gemeinen Zusammentrift gegeben worden.

Gesezt, es denke einer auf das E unter 15. Kartenblättern, oder auf dem Papier verzeichneten Dingen. Richte erstlich die Kartenblätter in 3. Reihen, deren jede 5. Kartenblätter habe, wie in der ersten Figur erhellet, und frage in welchem Zwerchreihen sich das bemerkte Kartenblat befinde? da wird die Antwort fallen, sie seye im ersten Reihen. Nimm nun alle

Die I. Figur.

A.	B.	C.	D.	E.
F.	G.	H.	I.	K.
L.	M.	N.	O.	P.

Kartenblätter zusammen, entweder von der zweyten oder dritten Reihe anhebend, daß die erste Reihe zwischen der 2. und 3. seye. Wir haben hier von der 2ten angefangen. Zum 2. wann dieses geschehen, so lege die Blätter wieder in drey Reihen,

Die II. Figur.

P.	O.	N.	M.	L.
E.	D.	C.	B.	A.
K.	I.	H.	G.	F.

Die III. Figur.

O.	N.	P.	M.	L.
D.	C.	E.	B.	A.
I.	H.	K.	G.	F.

wie in der zweyten Figur zu ersehen; Hernach frage, in welcher Senkreihe nun das bemerkte Blat seye? da wird geantwortet, in der ersten; und wiewol man nunmehr das Ding, was gefragt worden, weis (nemlich das E, darinnen die Zusammentrift der zwo Reihen geschiehet) doch den Kunstgrif mehr zu verbergen, so nimm alle Senkreihen wieder zusammen, von der 2. oder 3. anhebend, u. d. g. Die mittlere Reihe aber, worinnen sich das bemerkte Kartenblat findet, seye mitten zwischen der 3. und vierten. Wir haben hier von der zweyten unterwärts gerichteten Reihe den Anfang gemacht Zum 3. wenn dieses geschehen, ordne wiederum alle Kartenblätter in drey mittelmäßige Reihen, wie in der dritten Figur zu sehen. Und wird also ohnfehlbar immer zu Ende das achte Ding, das ist, das mittlere in der zweyten Reihe dasjenige seyn, wornach man gefraget.

XXIX.

Wie eine Karte in einen Vogel zu verwandeln.

Ein lustiges Spiel.

Man nimmt vier Blätter aus der Karte, die übrigen leimet man alle auf einander, und schneidet ein so grosses Loch darein, daß ein kleines Vögelein sich darinnen verbergen kan, welches wenn das Kartenspiel ganz, oder derselben zwey sind, wohl mag zuweg gebracht werden. Diese Karten müst ihr in einer blechernen Büchse halten, die so groß ist, als die Karten, und ist ein Blat über dem Vogel, und drey darunter, als nemlich die vier zurückbehaltene Blätter, deren oben gedacht, und nicht auf einander geleimet. Wann ihr dann nun saget, es soll das vierte Blat, welches der Vogel ist, darvon fliehen, so zählet die drey unterste Blätter, und hebet alsdenn die zusammen geleimte Karten in die Höhe, so siehet jedermann nach den Vogel, inzwischen lasset ihr die Karten in eurer Tasche fallen, weil man sich verwundert, wo der Vogel her, und die Karten hingekommen seyn.

XXX.

Ein Kartenblat, welches einer ungefehr aus dem Kartenspiel gezogen, in dem Spiegel zu zeigen.

Lasse dir bey einem Kartenmacher etliche Karten machen, so bestehen in einem Blat, als

z. E. 36. Rauten VIII. (Carreau-VIII), von diesem nimmst etliche zu dir, und steckest ein Blat darvon gegen das Spiegelglaß und wendest alsdann den Spiegel um, oder legest ein Blat in ein Buch, oder unter einen Teppich, nachdem sich die Gelegenheit etwas zu verbergen ereignet. Wenn nun solches geschehen, lässest du dir ein solches Blat nehmen, die Karten sind denn alle von einer Art, besehen, und zeigest es andern Leuten mehr, so dir zuschauen, und wenn es wieder in das Spiel gestecket, vermischest du dieselbe wohl, und gebraucheſt dich gewisser Kunstwörter, und sprichst hernach: Ich wette um dies oder jenes, daß das ausgezogene Blat im Spiel stecket, im Buch lieget, oder unter dem Teppich zu finden ist. Wo mans dann nun begehret, da lieget nicht eben das ausgezogene, sondern ein der Figur nach gleiches Blat. Will man diese Kunst öfter machen, so muß man solcher Karten mehr haben, damit nicht jedesmahl ein Blat heraus komme, und der Meister Schande davon habe.

Auszug

aus dem Versuch einer neuen Lehre,

von dem

Maaße der Glücksspiele,

verfasset

von

Daniel Bernouilli.

Seit dem man angefangen hat, das Maaß der Looſe in Glücksſpielen auszurechnen: ſo hat man durchgehends angenommen; „Daß man „den Werth der Hoffnung herausbringe, wenn „man alle einzelne Gewinſte mit der Anzahl der „Fälle, in denen ſie erhalten werden können, „verbielfältige, und die Summe der Producte „durch die Summe aller Fälle theile. Man „müſſe aber, heiſſet es, diejenigen Fälle in Be„trachtung ziehen, die gleich möglich ſeyn.„ Nach Vorausſezzung dieſer Regel kommt alles Uebrige in dieſer Lehre darauf an: daß man alle Fälle erzähle, dieſelben in gleich mögliche zergliedere, und ſie in ihre Gattungen gehöriger maſſen eintheile.

2. Wenn man die Beweiſe dieſer Regel unterſuchet, dergleichen man viele findet; ſo kommen ſie insgeſammt auf dieſen angenommenen Saz an: „Es ſey kein Grund vorhanden, warum man „einem Mitlooſenden mehr beylegen ſollte, als „den andern; daher müſſe man eines jeden Hoff„nung gleich groß annehmen.„ Der Zuſtand der Perſonen wird alſo hiebey in keine Erwegung gezogen; ſondern nur bloß dasjenige betrachtet, was die Bedingungen des Spiels an die Hand geben. Ein ſolcher Ausſpruch gehöret für die Richter, die die höchſte Gewalt beſizzen: Hier

aber

aber hat man keinen Rechtsspruch, sondern einen Rath zu ertheilen; das ist, man muß Regeln geben, durch die ein jeder sein Loos, nach der verschiedenen Beschaffenheit seiner Umstände, zu schäzen hat.

3. Damit man nun sehe, daß diese Erinnerung nicht vergebens gemacht werde: so sezze man den Fall, daß ein Armer ein Loos bekommen habe, mit dem derselbe nach gleicher Wahrscheinlichkeit entweder nichts, oder 20000 Ducaten erhalten könne. Sollte dieser wohl sein Loos 10000 Ducaten hoch schäzen, und sollte er übel thun, wenn er es für 9000 verkaufte? Ich halte es nicht dafür; ungeachtet ich glaube, daß ein sehr Reicher seinem Vortheil zu nahe thäte, wenn er es nicht für diesen Preiß an sich kaufen wollte. Wenn ich hierinne nicht irre: so ist es klar, daß man nicht allen Menschen nach einerley Verhältnis den Werth ihres Looses zumessen, und folglich bey der obigen Regel §. 1. nicht beruhen kann. Man wird aber bey aufmerksamer Erwägung gar leicht einsehen: es lasse sich der Werth, dessen wir in der obigen Regel gedacht haben, also bestimmen, daß ihn hernach ein jeder ohne Bedenken annehmen könne. Nämlich, man muß den Werth nicht nach dem Preise der Sache; sondern nach dem Vortheile schäzen, den ein jeder daraus haben kann. Der Preiß wird aus der Sache selbst bestimmet, und ist für einen jeden einerley; der Vortheil aber kömmt auf die Umstände der Per-

son

son an. So ist ohne Zweifel einem Armen mehr daran gelegen, wenn er 1000 Ducaten gewinnen kan, als einem Reichen, ungeachtet der Preiß derselben für beyde groß ist.

4. Durch diese Anmerkung haben wir es schon dahin gebracht, daß ein jeder durch Veränderung eines einzigen Worts sich selbst rathen kan. Weil aber diese Lehre neu ist, so wird dieselbe einige Erläuterung vonnöthen haben. Ich bin daher Willens, zur Probe dasjenige anzuführen, was ich in dieser Sache durch Nachsinnen herausgebracht habe. Indessen wollen wir uns folgender Regel, als eines Grundsazzes bedienen: „Wenn „man alle gehoffte Vortheile mit der Anzahl der „Fälle, in denen man sie erhalten kann, vervielfältiget, und die Summe der Producte durch „die Anzahl aller Fälle theilet, so bekömmt man „den mittlern Vortheil, und der Gewinnst, der „diesem Vortheile gleich ist, wird der gesuchte „Werth des Looses seyn.„

5. Hieraus erhellet aber, daß sich kein Maaß des Looses herausbringen lässet, wenn man nicht zugleich den Vortheil weiß, den jeder aus einem jeden Gewinnste haben kan; und auch umgekehrt, wie groß ein Gewinnst erfordert werde, damit ein gewisser Vortheil daraus komme. Wiewohl sich hievon schwerlich etwas gewisses bestimmen lässet, weil die Sache durch mancherley Umstände verändert werden kann. Daher, ungeach-

geachtet meistentheils einem Armen mit einerley Gewinnst mehr geholfen ist, als einem Reichen, könnte es doch seyn, daß z. E. einem Gefangenen, der 2000 Ducaten reich wäre, und gerade noch einmal so viel nöthig hätte, seine Freyheit zu erkaufen, an einem Gewinnste von 2000 Ducaten mehr gelegen wäre, als einem andern von wenigerem Vermögen. Dergleichen Beyspiele aber, deren man sich unendlich viele gedenken kann, sind dennoch sehr selten. Wir wollen daher diejenigen betrachten, die am meisten vorkommen, und damit wir die Sache desto besser begreifen: so wollen wir sezzen, daß das Vermögen eines Menschen nach unendlich kleinen Vermehrungen beständig zunehme. Solchergestalt ist es sehr wahrscheinlich, „daß ein jeder kleiner „Gewinnst allezeit einen Vortheil bringe, der zu „der Summe des ganzen Vermögens eine ge„genseitige Verhältniß hat.„ Um diesen Saz zu erläutern, muß ich erklären, was ich durch die Summe des ganzen Vermögens verstehe: nämlich alles dasjenige, was Nahrung, Kleidung, Bequemlichkeit, ja auch Wollust, und die Erfüllung aller Wünsche verschaffen und zuwege bringen kann, so daß man von niemanden sagen kann, er habe nichts, ausser von demjenigen, der Hungers stirbet. Der gröβte Theil des Vermögens bey den meisten Menschen bestehet in ihrem Fleiβe, und dieser schliesset selbst das Betteln in sich. Wer alle Jahre 10 Ducaten durch Betteln zusammen bringet, der wird nicht leicht

50 Ducaten annehmen, unter der Bedingung, daß er nicht mehr betteln, oder auf andere Weise etwas zu erlangen, trachten sollte, so daß ihm damit alle anderweitige Wohlfahrt abgeschnitten wäre, ja ich zweifle so gar, daß diejenigen, die nichts haben, und noch dazu andern schuldig sind, sich davon losmachen lassen, und noch ein weit grösseres Geschenk, unter einer solchen Bedingung annehmen würden: Im Falle also, daß der Bettler den Vergleich nicht eingehen wollte, wenn er nicht wenigstens 100 Ducaten bekäme; und derjenige, der Schulden hat, nicht eher, als bis man ihm 1000 Ducaten gäbe: wollen wir den erstern 100 und den leztern 1000 Ducaten reich ansetzen; ungeachtet, nach der gemeinen Art zu reden, jener nichts, dieser aber weniger, als nichts hat.

6. Nach diesen vorausgesezten Erklärungen, komme ich wieder auf dasjenige, was ich im vorigen Absazze erwähnet habe; nämlich, wenn kein ungewöhnlicher Umstand darzwischen kömmt: „so „könne man den Vortheil eines sehr kleinen Ge„winnstes nach der gegenseitigen Verhältniß des„selben zu dem ganzen Vermögen schäzen.„ Denn, wenn ich recht erwäge, wie es mit den Menschen beschaffen zu seyn pfleget: so sehe ich, daß dieser Satz sich auf die meisten unter ihnen schicket. Es sind wenige, die nicht ihre jährlichen Einkünfte völlig verzehren. Wenn nun des einen Vermögen 100000 Ducaten, des andern aber, so viele halbe Ducaten groß ist, und jener 5000

Duca-

Ducaten, dieser aber eben so viele halbe Ducaten Einkünfte hat: so ist klar, daß in jeder Absicht dem erstern ein Ducate eben das ist, was dem andern ein halber Ducaten ist; und folglich gilt dem einen der Gewinnst von einem Ducaten nicht mehr, als dem andern der Gewinnst von einem halben Ducaten hilft. Wenn nun ein jeder von ihnen einen Ducaten gewinnet: so hat der leztere einen doppelten Vortheil davon; denn er gewinnet zweene halbe Ducaten. Dieses Beyspiel kann anstatt aller dienen, und also halte ich es für überflüßig, mehrere anzuführen. Dieser Saz ist der Wahrheit um so vielmehr gemäß, weil der gröste Theil der Menschen fast kein anderes Vermögen, als seinen Fleiß, besizzet, und von diesem beständig lebet. Jedoch sind einige, denen ein Ducate mehr an das Herz gewachsen ist, als viele Ducaten einem andern, der nicht so reich, aber edelmüthiger ist. Weil wir aber in dem folgenden allezeit einen und denselben Menschen betrachten werden: so geht uns dieses nichts an. Wer sich nicht so viel aus dem Gewinnste machet: der ist auch bey dem Schaden geduldiger. Da aber auch manchmal besondere Ursachen seyn können, die die Sache anders machen: so will ich anfangs eine ganz allgemeine Abhandlung voran schicken, ehe ich auf unsern Fall insbesondere komme, damit allen und jeden Genüge geschehe.*)

*) Die folgenden Absätze, darinnen die Sache aus algebraischen Rechnungen und der logarithmischen Linie bestimmet wird, haben wir weggelassen.

12. Der vorhergehende Absaz giebt uns folgende Regel an die Hand: „Einen jeden Gewinnst, nachdem er mit der Summe des Vermögens vermehret worden ist, erhebe man zu „der Dignität, die der ihm zugehörigen Anzahl „Fälle gleich ist; ferner vervielfältige man alle „diese Dignitäten mit einander, und ziehe aus „dem Producte derselben die Wurzel desjenigen „Grades, der so groß ist, als die Anzahl aller „Fälle; endlich ziehe man von dieser Wurzel die „Summe des ganzen Vermögens ab: was übrig „bleibet, das wird das gesuchte Loos seyn. „Dieses ist der Haubtsaz, das Loos in verschiedenen Fällen auszurechnen; und ich könnte jezo, eben wie man bisher nach den gemeinen Grundsäzzen gethan hat, ein ganzes Lehrgebäude auf diesem Grunde aufführen, das sowohl seines Nuzzens, als der Neuigkeit wegen, sich beliebt machen würde; wenn meine andern angefangenen Arbeiten es verstatten wollten. Ich will hier nur einige der vornehmsten Sachen berühren, wie sie mir am ersten einfallen werden.

13. Erstlich siehet man hieraus, wenn die Bedingungen des Spiels auch noch so billig eingerichtet werden, daß dennoch beyden Spielenden ein Nachtheil dadurch zuwächset. Eine unvergleichliche Warnung der Natur, das Spiel zu meiden! *** Ungeachtet dieses nun den Meßkünstlern für sich selbst klar ist: so will ich es doch durch ein Beyspiel erläutern, damit es von jeder-

mann

mann verstanden werde. Man nehme zweene Spielende an, deren jeder 100 Ducaten im Vermögen habe; beyde sezzen die Hälfte derselben auf ein Spiel, das auf beyden Seiten gleiche Wahrscheinlichkeit hat. Nach diesem Sazze wird ein jeder von ihnen 50 Ducaten haben, und dabey eine Hoffnung, 100 Ducaten zu gewinnen; die Summe aber von beyden gilt, nach der Regel des vorhergehenden Absazzes, nicht mehr als $(50.^{1}\ 150.^{1})\ \frac{1}{2}$ oder V (50. 150.), das ist, weniger als 87 Ducaten: so, daß ein jeder von ihnen selbst bey einem Spiele, das die allerbilligsten Bedingungen hat, mehr als 13 Ducaten vernachtheiliget wird. Damit man aber auch die Wahrheit eines Sazzes hieraus erkennen möge, den ein jeder nach einem gewissen natürlichen Lichte einsieht; nämlich, daß die Unbesonnenheit des Spielenden um so viel grösser sey, je einen grössern Theil seines Vermögens derselbe dem Glücke anvertrauet: so wollen wir eben diesen Fall noch einmal sezzen, bloß mit dem Unterschiede, daß der eine Spieler vor Einsezzung der 50 Ducaten 200 Ducaten gehabt habe. Auf diese Weise wird derselbe izt einen Schaden leiden, der durch 200-V 150. 250. vorgestellet wird, das ist, wenig über 6 Ducaten. *)

*) Die hier stehende algebraische Formul heisset so viel: wenn man die Größe des ganzen Vermögens mit dem gehofften Gewinnste vervielfältige, und das Product mit der Summe derselben theile: so komme der Einsaz heraus, den man im widrigen Falle verlie-

14. Da nun derjenige unbedachtsam handelt, der auf gleiche Bedingung nur den mindesten Theil seiner Güter dem Glücksspiele anvertrauet: So wird es nicht undienlich seyn, hier zu untersuchen, was für einen Vortheil man bey dem Einsazze vor seinem Mitspieler voraus haben müsse, wenn man ohne Nachtheil das Spiel mit ihm eingehen wolle. Wir wollen daher wiederum ein ganz einfaches Spiel annehmen, nämlich von zween Fällen, die gleich wahrscheinlich sind; der eine glücklich, und der andere unglücklich. *** Hieraus folget auch, daß derjenige thöricht handelt, der sein ganzes Vermögen aufsezzet, wenn er auch einen noch so grossen Gewinnst dagegen hoffen könnte. Dieses wird niemanden schwer zu begreiffen seyn, der unsere vorausgesezten Erklärungen wohl gefasset hat. Daher ist es auch ein Saz, der im gemeinen Leben durchgehends angenommen wird: Daß einer wohl mit Grunde eine zweifelhafte Sache wagen könne, was ein anderer nicht thun könne.

15. Hier-

ret. Diese gefundene Gröffe aber ist allezeit kleiner, als der gehofte Gewinnst. So würde nach dem Beyspiel des vorhergehenden Absazzes im ersten Falle der Einsaz seyn,

$$= \frac{100.\ 100}{100 + 100} = 50;$$ und im andern Falle:

$$\frac{200.\ 100}{200 + 100} = 66\frac{2}{3}.$$

15. Hierbey müssen wir sonderlich dasjenige in Betrachtung ziehen, was wegen Versicherung der Waaren bey den Kaufleuten üblich ist. Ich will dieses durch folgendes Beyspiel erläutern: Cajus, der zu Petersburg wohnet, kauft zu Amsterdam Waaren ein, die derselbe, wenn er sie zu Petersburg hat, wieder für 10000 Rubeln verkaufen kann. Er lässet dieselben zur See kommen; stehet aber im Zweifel, ob er sie versichern lassen solle, oder nicht. Indessen ist ihm nicht unbekannt, daß zu derselben Jahreszeit unter hundert Schiffen, die von Amsterdam nach Petersburg gehen, nur fünf zu verunglücken pflegen; er kann aber doch keinen Versicherer finden, unter 800 Rubel Belohnung, und dieser Preis scheinet ihm unmäßig hoch zu seyn. Es fraget sich daher, wie groß Cajus Vermögen seyn müsse, wenn er die Versicherung mit Grund unterlassen wolle. Man setze sein Vermögen $= x$: so wird eben dasselbe, nebst der Hofnung der Waaren, wenn sie glücklich anlangen, seyn

$$= \sqrt[100]{(x + 10000)^{95}} \times 5 = \sqrt[20]{(x + 10000)^{19}} x,$$

im Falle, daß er sie nicht versichern lässet. Wenn er aber dieselben versichern lässet: so hat er die gewisse Summe $x + 9200$. Bringet man nun diese Grössen in eine Gleichung: so ist $(x + 10000)^{19} x = (x + 9200)^{20}$, oder aufs nächste $x = 5043$. Hat nun Cajus, ausser der Hofnung von seinen Waaren, noch mehr als 5043 Rubeln im Ver-

mögen: so thut er wohl, wenn er die Versiche-rung unterlässet; wo nicht: so muß er sie versi-chern lassen. Wenn man aber fraget: wie viel derjenige, der sich für 800 Rubeln zur Versiche-rung erbietet, aufs mindeste besizzen müsse, da-mit er dieselbe mit Grund auf sich nehmen könne: so sezze man sein Vermögen = y. Auf diese Weise wird seyn $V^{20}(y + 800).(y - 9200)^{19} = y$, oder aufs nächste $y = 14243$, welche Zahl man auch aus dem vorhergehenden ohne neue Rechnung hätte finden können. Wer weniger im Vermögen hat: der thut unbesonnen, wenn er sich zum Versicherer anbietet; wer aber mehr besizzet; der thut es nicht ohne Grund. Hier-aus erhellet, wie bequem dergleichen Versicherun-gen eingeführet sind, indem dieselben beyden Thei-len grossen Vortheil bringen können. Kann Ca-jus für 600 Rubeln einen Versicherer antreffen: so kann er es nach der Klugheit nicht ausschlagen, wenn er weniger als 20478 Rubeln besizzet; hin-gegen handelt er allzu furchtsam: wenn er mehr als 20478 Rubeln reich ist, und seine Waaren so hoch versichern lässet. Eben so würde derjeni-ge unbedachtsam handeln, der weniger als 29878 Rubeln besäße, und die Versicherung für 600 Rubeln annehmen wollte: er würde aber seinen Sachen wohl rathen, im Falle, daß er mehr be-säße, wenn er es thäte. Indessen würde nie-mand, er möchte so reich seyn, als er wollte,

sich wohl vorstehen, wenn er die Versicherung für 500 Rubeln annähme.

16. Aus unsern bisherigen Lehrsäzzen folget noch eine andere Regel, die den Menschen nicht weniger nüzlich ist: Nämlich, daß es rathsamer sey, diejenigen Güter, die der Gefahr ausgesezzet sind, in mehrere Theile zu vertheilen, als sie alle zusammen die Gefahr laufen zu lassen. Ich will diese Regel abermals erläutern. Sempronius hat überhaubt 4000 Ducaten im Vermögen, und besizzet noch über dieses in fremden Ländern für 8000 Ducaten Waaren, die er nicht anders, als zur See herbey bringen kan. Nun ist aber aus der täglichen Erfahrung bekannt, daß von zehen Schiffen eines zu Grunde gehet. Nach diesen Umständen sage ich: Die Hofnung Sempronius, wenn er alle 8000 Ducaten einem einzigen Schiffe anvertrauet, sey 6751 Ducaten groß, welches nämlich die Zahl V^{10}_{12000}. $4000^{1} - 4000$ ausmachet. Wenn er aber die Waaren in zwey Schiffe zu gleichen Theilen laden lässet: so gilt seine Hofnung V^{100}_{12000} 8000^{18}. $4000 - 4000$, das ist, 70, 33 Ducaten. Und so wird Sempronius Hofnung immer steigen, je kleiner der Theil ist, den er einem Schiffe anvertrauet; niemals aber wird seine Hoffnung grösser werden können, als 7200 Ducaten. Diese Erinnerung wird auch denen zu statten kommen, die ihr Vermögen Wechselbrie-

fen anvertrauen, oder dasselbe andern Glücks-fällen aussezzen.

17. Es sind freylich noch sehr viele ganz neue Sachen zurück, die ihren guten Nuzzen haben; ich muß aber dieselben für diesesmal vorbey lassen Der größte Theil derselben wird zwar von allen Verständigen nach gewissen natürlichen Begriffen eingesehen und beobachtet; allein niemand hätte wohl geglaubet, daß diese Sachen sich so genau bestimmen liessen, als wir in den angeführten Beyspielen gethan haben. Da nun alle diese Lehrsäzze so vortreflich mit demjenigen, was uns die Natur lehret, übereinkommen: so würde es billig seyn, wenn wir dieselben, als bloß solche Wahrheiten, die sich auf vergebens angenommene Säzze gründeten, vernachläßigten. Es wird dieses auch folgendes Beyspiel bestätigen, das zu diesen Betrachtungen Gelegenheit gegeben hat, und dessen Geschichte diese ist: Der berühmte Herr Nicoläus Bernoulli, öffentlicher Lehrer der Rechte auf der Universität zu Basel, mein hochgeehrter Herr Oheim, legte einsmals dem Herrn Montmorts fünf Aufgaben vor, die man in Montmorts Auflösung verschiedener Aufgaben von Glücksspielen, 402 S. lesen kann. Unter diesen war folgendes das lezte: „Peter wirft „ eine Münze in die Höhe, so lange, bis bey „ dem Fallen das Bild auf derselben einmal oben „ zu stehen kommt. Wenn dieses bey dem ersten „ Wurfe geschiehet: so muß er Paul einen Du-

„caten

„ caten geben; geschieht es bey dem zweyten:
„ so giebt er ihm zween Ducaten; bey dem
„ dritten vier; bey dem vierten acht; und so bey
„ jedem Wurfe immer doppelt so viel Ducaten.
„ Nun wird gefraget: wie hoch Pauls Hofnung
„ zu schäzzen sey?„ Diese Aufgabe erwähnte mein vorhin gedachter Oheim in einem Briefe an mich, und wollte meine Meynung gerne davon wissen. Ungeachtet nun nach der Rechnung Pauls Hofnung unendlich ist: so wird dennoch, wie derselbe schreibet, kein vernünftiger Mensch seyn, der nicht sein ganzes Loos, in diesem Falle, für eine Summe von 20 Ducaten verkaufte. In der That, so lange wir die Sache nach den gemeinen Grundsäzzen angreifen: So müssen wir Pauls Loos als unendlich groß heraus bringen; ungeachtet niemand dasselbe nur um einen mittelmäßigen Preis an sich kaufen würde. Wenn wir aber die Rechnung nach unsern Grundsäzzen anstellen, so bringen wir endlich die Auflösung dieses Knotens heraus. Es wird aber die Auflösung dieser Aufgabe nach unsern Grundsäzzen auf folgende Weise angestellet.

18. Es sind zwar unendlich viele Fälle hiebey zu betrachten: Die Hälfte aber derselben machet, daß das Spiel mit dem ersten Wurfe zu Ende ist; der vierte Theil, daß es mit dem zweyten Wurfe aus ist; der achte mit dem dritten; der sechszehnte mit dem vierten; u. s. w. Wenn man daher die Anzahl aller Fälle, ungeachtet dieselbe

unendlich ist, N nennet: so ist klar, daß die Anzahl der Fälle $\frac{1}{2}$ N sind, in denen Paul einen Ducaten gewinnet; $\frac{1}{4}$ N, da er zweene; $\frac{1}{8}$ N, da er vier; $\frac{1}{16}$ N, da er acht gewinnet, und so unendlich weiter fort. Wenn nun das gesammte Vermögen Pauls $= a$ ist: so wird das gesuchte Loos desselben seyn $= V^{N}(a+1)^{\frac{N}{2}}(a+2)^{\frac{N}{4}}(a+4)^{\frac{N}{8}}(a+8).^{\frac{N}{16}}$ &c. $- a$, oder $= V^{4}(a+1).V^{8}(a+2).V^{16}(a+4).V(a+8).$ &c. $- a$.

19. Aus dieser Formul, die Pauls Loos vorstellet, folget, daß dasselbe zugleich mit seinem Vermögen anwachse, und niemals unendlich werde, als wenn sein Vermögen ebenfalls unendlich ist. Die hieraus gezogenen besondern Säzze sind folgende. Wenn Paul nichts hat: so wird sein Loos seyn $= V^{2}1.V^{4}2.V^{8}4.V^{16}8.$ &c. welches gerade zweene Ducaten sind. Hat er zehen Ducaten: so wird seine Hofnung aufs nächste drey Ducaten austragen; hingegen $4\frac{1}{3}$ ungefähr, wenn er 100; und 6 Ducaten, wenn er 1000 besizzet. Hieraus ist deutlich zu erkennen, welch einen unsäglich grossen Reichthum nun derjenige besizzen müsse, der mit Grunde Pauls Loos um 20 Ducaten kaufen wollte. Ungeachtet nun der Preis, um den man es kaufen soll,

soll, von dem Loose, das man bereits besizzet, unterschieden ist: so kann man doch, weil der Unterschied sehr gering ausfället, wenn a eine grosse Zahl ist, eines so groß annehmen, als das andere. Sezzet man aber den Preis des Kaufs genau $= x$: so wird der Werth desselben durch folgende Gleichung bestimmet. $\overset{2}{V}(a+1-x)$. $\overset{4}{V}(a+1-x)$. $\overset{8}{V}(a+4-x)$. $\overset{16}{V}(a+8-x)$. &c. $= a$. Dieser, wenn a eine grosse Zahl ist, kommt folgende Gleichung sehr nahe. $x = \overset{2}{V}(a+1)$. $\overset{4}{V}(a+2)$. $\overset{8}{V}(a+4)$. $\overset{16}{V}(a+8)$. &c. $- a$.

Nachdem ich diese Abhandlung vor unserer Gesellschaft verlesen hatte: so schickte ich dem vorhin erwähnten Nicolaus Bernoulli eine Abschrift davon zu, um zu erfahren, was er von meiner Auflösung seiner aufgegebenen Schwierigkeit halte. Dieses bezeugte er in einem Antwortschreiben vom Jahre 1732: Meine Meynung von dem Maaße der Loose gefalle ihm nicht übel, wenn ein jeder sein eigenes Loos zu schäzzen habe, ganz anders aber verhalte sich die Sache, wenn ein Dritter, als Richter, nach Recht und Billigkeit einem jeden Mitspielenden sein Lovs zueignen solle. Dieses habe ich im 2 Absazze gleich-

gleichfalls erwähnet. Ferner theilte mir derselbe die Gedanken des Herrn Cramers von dieser Schwierigkeit mit, die dieser schon einige Jahre vorher geheget hat, ehe ich meine Abhandlung schrieb. Ich habe dieselben mit den meinigen dergestalt gleichförmig gefunden, daß es zu verwundern ist, wie wir beyde in einer solchen Sache so genau haben überein kommen können. Es wird daher der Mühe werth seyn, die eigenen Worte Herrn Cramers, aus einem Briefe an meinen Oheim vom Jahre 1728, hier beyzufügen, darinne er seine Meynung selbst auf folgende Weise eröfnet.

„ Ich weis nicht, ob ich irre; allein ich glau-
„ be, daß ich die Auflösung des sonderbaren
„ Falls gefunden, den Sie dem Herrn von
„ Montmort in ihrem Briefe vom 9 Sept.
„ 1713, 5 Aufg. 402. S. vorgeleget haben.
„ Um den Fall einfacher zu machen, will ich sez-
„ zen, daß A eine Münze in die Höhe werfe,
„ und sich gegen B verpflichte, denselben 1 Tha-
„ ler zu geben, wenn die Seite mit dem Kreuze
„ auf den ersten Wurf oben zu liegen kömmt;
„ 2 Thaler, wenn dieses erst auf den zweyten
„ Wurf geschiehet; 4, wenn es auf den drit-
„ ten; 8, wenn es auf den vierten Wurf er-
„ folget, u. s. w. Das Widersinnische hieben
„ ist dieses, daß die Rechnung für das Gleich-
„ gültige des Looses, den A dem B geben müß-

„ te,

„ re, eine unendliche Summe heraus bringet:
„ dieses aber scheinet ungereimt zu seyn; weil
„ kein vernünftiger Mensch ist, der 20 Thaler
„ dafür geben würde. Man fraget also nach
„ der Ursache, warum hier die mathematische
„ Rechnung, und die Schäzzung im gemeinen
„ Leben so sehr von einander abgehen. Ich glau-
„ be, es komme daher, weil (in der Betrach-
„ tung) die Mathematikverständigen das Geld
„ nach der Verhältniß seiner Grösse schäzzen;
„ (in der Ausübung) hingegen vernünftige
„ Leute dieselbe nach der Verhältniß des Ge-
„ brauchs achten, den sie davon machen können.
„ Das, was die mathematische Hofnung un-
„ endlich machet, ist die ungeheure Summe, die
„ ich bekommen kann, wenn die Seite mit dem
„ Kreuze sehr spät fället; als auf den hundert-
„ sten oder tausendsten Wurf. Diese Summe
„ aber, wenn ich als ein vernünftiger Mensch
„ urtheile, ist für mich nicht mehr, machet mir
„ kein grösseres Vergnügen, und beweget mich
„ nicht mehr, das Spiel anzunehmen; als wenn
„ dasselbe nur 10 oder 20 Millionen Thaler wäre.
„ Wir wollen daher sezzen, daß die ganze Sum-
„ me über 10 Millionen, oder (um die Rechnung
„ zu erleichtern) über $2^{24} = 16677216$ Tha-
„ ler, derselben gleich sey; oder vielmehr, daß
„ ich niemals mehr als 2^{2} Thaler bekommen
„ könne, die Seite mit dem Kreuze möge auch
„ so spät fallen, als sie wolle: so wird meine Hof-

„ nung

„ nung seyn $= \frac{1}{2} \times 1 + \frac{1}{4} \times 2 + \frac{1}{8} \times 4 + \frac{1}{16} \times 8 + \frac{1}{32} \times 16 + \frac{1}{64} \times 32 + \frac{1}{128} \times 64 + \frac{1}{256} \times 128 + \frac{1}{512} \times 256 + \frac{1}{1024} \times 512 + \frac{1}{2048} \times 1024 + \frac{1}{4096} \times 2048 + \frac{1}{8192} \times 4096 + \frac{1}{16384} \times 8192 + \frac{1}{32768} \times 16384 + \frac{1}{65536} \times 32768 + \frac{1}{131072} \times 65536 + \frac{1}{262144} \times 131072 + \frac{1}{524288} \times 262144 + \frac{1}{1048576} \times 524288 + \frac{1}{2097152} \times 1048576 + \frac{1}{4194304} \times 2097152 + \frac{1}{8388608} \times 4194304$

„ $+ \frac{1}{16777216} \times 8388608$ &c.

„ $\frac{1}{2}^2 + \frac{1}{2}^2 + \frac{1}{2}^2 + \frac{1}{2}^2$ bis auf 24 Glieder, $+ \frac{1}{2} + \frac{1}{4}$

„ $+ \frac{1}{8}$ u. s. w. $= 12 + 1 = 13$. Solchergestalt ist, sittlicher Weise zu reden, meine Hofnung auf 13 Thaler bestimmet, und der Werth meines Looses ist eben so groß; welches weit vernünftiger scheinet, als wenn man beydes unendlich machet.„

Bis hieher ist diese Erklärung der Auflösung unbestimmt und widersprechend. Denn, wenn es wahr ist, daß die Summe 2^{25} uns nicht grösser scheinet, als 2^{24}: so habe ich auf die Summe, die ich nach dem 24sten Wurfe bekommen könnte, gar nicht zu achten; weil ich, ehe ich noch den 25sten Wurf thue, bereits $2^{24} - 1$ besizze, welches in der gegenwärtigen Betrachtung von 2^{24} nicht unterschieden ist. Man kann daher mit eben dem Rechte sagen, daß meine Hofnung 12 Thaler gelte, als 13. Ich sage aber dieses keinesweges in der Meynung, des Verfassers Grundsaz zu widerlegen, als den ich gleichfalls annehme; nämlich, „daß „ vernünftige Leute das Geld nach der Verhältniß des Gebrauchs schäzzen müssen, den sie „ davon machen können:„ sondern vielmehr deswegen, damit nicht jemand daher Gelegenheit neh-

nehmen möge, von der Lehre selbst widrig zu urtheilen. Es erwähnet aber dieses Herr Cramer in dem folgenden selbst mit deutlichen Worten, die meiner Meynung völlig gemäß sind. Er fähret nämlich also fort:

Man kann auch dasselbe (das Gleichgültige des Looses) noch kleiner finden, wenn man dem sittlichen Werth des Vermögens etwas anders ansezzet; denn derjenige, den ich hier angegeben habe, ist nicht nach der grösten Strenge richtig. Nämlich, es ist allerdings wahr, daß 100 Millionen mehr Vergnügen machen, als 10 Millionen; ungeachtet jenes Vergnügen eben nicht zehenmal so groß ist. Zum Beyspiel, wenn man annehmen wollte, daß der sittliche Werth der Güter sich verhalte, wie die Quadratwurzel ihrer mathematischen Grössen, das ist, daß das Vergnügen, das mir 40 Millionen machen, doppelt so groß sey, als was ich von 10 Millionen habe: so würde alsdann meine sittliche Hofnung ausmachen

$$\frac{1}{2}\sqrt{1} + \frac{1}{4}\sqrt{2} + \frac{1}{8}\sqrt{4} + \frac{1}{16}\sqrt{8} + \text{&c.} = \frac{1}{2 - \sqrt{2}}.$$

Allein, diese Grösse ist dem Looſe nicht gleichgültig; denn dieses Gleichgültige muß nicht meiner Hofnung gleich, sondern also beschaffen seyn, daß der Verdruß über den Verlust desselben der sittlichen

lichen Hofnung des Vergnügens gleich sey, das ich zu erlangen hoffe, wenn ich gewinne. Dieses Gleichgültige muß daher (nach dem angenommenen Sazze) seyn $\left(\frac{1}{2 - \sqrt{2}}\right) = \frac{1}{6 - 4}$

$\sqrt{2} = 2.9\ldots$; das ist, weniger, als 3, welches sehr mäßig ist: und dennoch glaube ich, daß es der Schäzzung im gemeinen Leben näher kömmt, als 13, u. s. w.

Abhand-

Abhandlung
vom
Werth der Spiele
und der
Redlichkeit im Spielen.

Eben da wir mit diesem zweyten Theil beschäftiget waren, so kam uns folgende schöne Abhandlung vom Spielen vor die Augen, die wir in dem ersten Band der Schrift der Redliche genannt, welche 1751. in Nürnberg heraus kam, antrafen. Weil nun diese artige Wochenschrift in wenig Händen sich befindet; so wollen wir sie unsern Lesern mittheilen.

Das Spielen ist gegenwärtig eine so gemeine und in der artigen Welt so nothwendige Sache worden, daß man kaum den Namen eines gesitteten Gesellschafters behaubten kan, wenn man in der Spielkunst ganz unerfahren ist. Insbesondere scheinet es eine der erforderlichsten Eigenschaften desjenigen zu seyn, der die Welt sehen, und auf Reisen fortkommen will: ja man fordert so gar, daß Personen von beyderley Geschlechte, die den Namen galanter Leute führen wollen, Meister und Meisterinnen nicht nur in einem, sondern in verschiedenen Spielen seyn sollen. Mit einem Wort, ich kan mich nicht besser ausdrücken, als wenn ich den Gedanken eines guten Freundes gebrauche, welcher sagte: daß man das gegenwärtige Jahrhundert in den Geschichtbüchern nicht besser, als unter dem Titel: Das Freygeister- Journal- und Spiel-Säculum aufzeichnen und merken könnte.

Die Alten waren zwar auch keine Feinde vom Spielen, und wann ich muthmassen darf, so ist das Spiel schon eine von den Beschäftigungen der ersten Menschen gewesen; *) denn die Art ih-

*) Man hält zwar die Lydier für diejenigen, welche das Spiel um sich den Hunger zu vertreiben erfunden

res Lebens scheinet das Spiel, als etwas nothwendiges mit sich gebracht zu haben; sie hatten mehr Musse, als wir, sie waren von Amtsgeschäften und wichtigen Sorgen frey, welche bey uns noch manche vom Spiel abhalten; und wer könnte mich wohl tadeln, oder widerlegen, wenn ich behaubte, daß das Spielen so alt, als Scherzen und Lachen sey: nur steckt darinn der Unterschied, daß die heutigen Zeiten, so wie sie überhaubt viele neue Wissenschaften erfunden, das Spielen in eine scientifische Form gebracht, und eine Profession daraus gemacht haben: von dem gar nichts zu sagen, daß einige Herren nächstens Spielräthe *) machen werden, damit die Herren Stuzer desto eher befördert werden können, von welchen ein gewisser deutscher Dichter einen redend einführt, wenn er schreibt:

Schach,

---

funden haben, welche Meynung mir aber noch nicht so bekräftiget ist, daß ich sie glauben könnte. Eher möchte der Hunger eine Folge des Spiels, als das Spiel eine Folge des Hungers seyn.

*) Nur ist zu befürchten, daß es wegen dieser neuen Bedienung viele Verdrüßlichkeiten sezzen möchte; denn die Billard-, Räthe und Karten-Räthe werden einander ohne Zweifel den Rang streitig machen: unter den Karten-Räthen möchte der Streit bald gehoben seyn, denn die Quadrillen-Räthe, l'Ombre-Räthe, Piquet-Räthe, Pharaon-Räthe, gehen den Trischack- und Hundert und Eins-Räthen vor.

Schach, Dame, Billiard, Passet und
l'Ombre Spiel,
Verstund ich treflicher, als einen Federkiel,
An den ich keine Hand mit Wiz und Klugheit schluge,
Als wenn ich auf dem Haubt gefärbte Federn truge.

Zwar wenn wir die Wahrheit sagen wollen, so sind die alten und bekannten olympischen Spiele auch schon sehr handwerksmäßig getrieben worden: alleine es gieng etwas ernsthafter dabey zu, und unsere heutigen Deutschen würden ausser allem Zweifel das Spielen gar bald verreden, wenn sie auf olympische Art ihren zarten und artigen Körper entblösen, mit Oel tränken, und den groben Fäusten eines ungeschliffenen spielenden Gegners aussezzen müsten.

Ich habe dieses alles nur aus der Ursache gesagt, damit ich die Neigung der Menschen zum Spielen beweisen könnte. So eine bekannte und gemeine Sache nun aber das Spielen ist, so schwer ist es zu sagen, was eigentlich Spielen heise. Der Begrif des Zeitvertreibens, den man gewöhnlich mit dem Spielen verknüpfen will, passet am wenigsten, eben weil wir wissen, daß es Leute gebe, die das Spielen zu ihrem Haubtwerk machen, und so gar unter dem Namen der Spieler öffentlich einher gehen, und fremde Länder besehen. Von dem nichts zu sa-

gen, daß die Zeit vertreiben ein flegelhafter Ausdruck seye, wie ein gewisser Schriftsteller haben will, so wissen wir auch, daß es Spiele gebe, die unter die ernsthaftesten und wichtigsten Arbeiten gehören, und uns eben so sehr ermüden, als das schärfste Nachdenken über wissenschäftliche Wahrheiten, dergleichen das Schach- und Königs-Spiel ist, so wie es auch Spiele gibt, die den Körper, dem sie eine Bewegung schaffen sollen, mehr abmatten, als erquicken. Kürzlich zu sagen, es gibt bey dem Spielen so vielerley Arten, und bey denselben so vielerley Absichten, daß man diese Dinge alle zusammen unmöglich unter einen Begrif bringen kan. Doch es ist auch hieran nichts gelegen: Der Begrif, den wir im gemeinen Leben vom Spielen haben, ist so klar, daß er durch die abstracte Erklärung eines künstelnden Metaphysikers mehr würde verschlimmert, als deutlicher werden. Ich will mich demnach anschicken, die Frage zu beantworten: ob es einem vernünftigen Mann keine Schande sey, seine Zeit manchmal mit Spielen zuzubringen.

Eben fället mir noch etwas bey, welches ich berühren muß, ehe ich von der aufgeworfenen Frage rede, daß man nemlich das Spielen im weitläuftigen und engen Verstande nehmen könne. Im weitläuftigen Verstand rechne ich gar vieles unter das Spiel: die Musik, die Lotterien, das Schiessen, sind Arten der Spiele. Die Musikverständigen möchten mich zwar anklagen, daß

daß ich ihre edle und ergözzende Beschäftigung unter die Spiele rechne, aber ich kan nicht anders; das Wort, Saitenspiel, Spielmann, Aufspielen, ein Clavier spielen, bekräftiget selbst aus dem gemeinen Gebrauch zu reden, meine Meynung; wozu noch kommt, daß der Erfinder der Musik und ersten Instrumenten der Jubal, von dem die Geiger und Pfeiffer herkommen, ohne Zweifel, um sich die Zeit zu vertreiben, darauf gefallen sey. Noch mehr: vielleicht können die Turniere der Alten auch unter die Spiele im weitläuftigen Verstand gerechnet werden, so wie auch die Comödien, Tragödien hieher gehören, welche auch deswegen Schauspiele genennet werden. Ferner zähle ich die Profeßion der Seiltanzer, Luftspringer, Gauckler, Taschenspieler hieher. Unter die Spiele im engern Verstande aber die Karten- Bret- Würfel- und Kugel-Spiele.

Die Lehre vom Spielen muß sehr fruchtbar und weitläuftig seyn, denn ich komme schon wieder auf einen Gedanken, der die Beantwortung meiner ergangenen Frage verzögert: nemlich, ob das Wetten nicht auch unter die Spiele gehöre? Doch nein: Die Spiele gehören vielmehr vice versa unter das Wetten, und vielleicht könnte das Wetten das Genus zu einer guten Definition vom Spiele abgeben: am Pharaon-Spiele siehet man am deutlichsten, daß das Spielen ein Wetten sey.

Nun komme ich auch auf meine Frage, ob es einem vernünftigen Mann keine Schande seye, seine Zeit manchmal mit Spielen zuzubringen, oder: ob das Spielen erlaubt sey: Es ist mir in der That bey der Beantwortung dieser Frage etwas bange. Ich weis, daß es strenge Moralisten gebe, welche das Spiel schlechterdings verbieten; ich weis aber auch, und habe schon in dem vorigen darauf gezielet, daß die heutige Welt mit dem Verbot nicht zufrieden seye, und daß es auch auf dieser Seite Leute gebe, welche mit scheinbaren Gründen, wo nicht alles, doch einiges Spielen erlauben: wo ich also nicht behutsam gehe, so werde ich es mit der einen oder andern Parthey verderben.

Wenn man alles Unglück in Erwägung ziehet, sagt der Herr Graf von Ochsenstirn, so aus den Spielen entstehet, so kostet es wenig Mühe zu glauben, daß der Teufel der Urheber vom Spielen sey, der die Absicht hat, sein Reich mit dergleichen Zeit- und Tagdieben, als die Spieler sind, zu vergrössern. Alleine wir haben nicht nöthig den Teufel zum Urheber der Spiele zu machen, es kan deswegen doch ein Hazard-Spiel sowol, als alles Spielen um Geld unerlaubt seyn. Von dem Hazard- und Profeßion-Spielen will ich gar nichts sagen, denn es muß mir jeder Vernünftiger zugestehen, daß selbiges den niederträchtigsten und tümmsten Character eines Menschen verrathe: sein ganzes Vermögen,

sein

sein Glück, seine Ehre auf ein Kartenblat sezzen, und sich dabey mit der ängstlichen Unruhe quälen, ist die einfältigste Handlung eines vernünftigen Geschöpfes. Mahomet hatte aus diesem Grunde sehr weislich gehandelt, daß er in seiner Religion alle und jede Hazard-Spiele gänzlich verbotten hat; und ich finde, sagt der Graf von Ochsenstirn, daß jener Türk gar nicht unrecht thate, da er zweener Christen spottete, welche er mit einander um Geld spielen sahe; was für eine Narrheit, sagte er, ist es nicht sein eigen Geld aus dem Beutel zu nehmen, und dem Hazard auszusezzen, um zu sehen, welchem von beyden es zugehöre.

Nur von dem Geldspielen zu reden, so ist selbiges schon unerlaubt, gesezt, daß man sich auch mit dem Hazard nicht einliesse. Ueberhaubt gibt das Geldspielen zu vielen Gelegenheiten Anlaß, die man nicht vertheidigen, und mit der Moral, (ich will von der Christenpflicht gar nichts reden,) nicht zusammen reimen kan. Ein Mensch, der niemals eigennüzzig, gewinnsüchtig, betrügerisch gewesen ist, verfällt in diese Fehler, durch das Geldspielen. Auch diejenigen Personen, die sonst äuserlich einen grossen Schein der Ehrlichkeit und Redlichkeit haben, spielen um zu gewinnen, und diese Absicht ist allezeit sträflich, die kleinste Wendung des Spielglückes erpresset Flüche, oder sezzet wenigstens das Herz eines Spielenden in Unruhe und Mißvergnügen, welches

wir Menschen zu vermeiden verpflichtet sind. Im Spiele entstehen über den kleinsten Werth, Verdrüßlichkeiten, Feindschaften, und andere gefährliche Folgen, die sich oft mit Blutvergiessen geendiget haben: Der beleidigende Theil will sein Unrecht nicht gestehen, und der beleidigte will sich nicht für verbunden erkennen, das nach seiner Meynung offenbahre Unrecht zu leiden, man wird erbittert, und wer würde die bösen Folgen des Geldspielens, oder die Arten alle zählen können, die zur Unzufriedenheit und Hintansezzung seiner Pflichten Anlaß geben. Vielleichte werden unsern Lesern folgende Französische Verse nicht mißfallen:

Les plaisirs sont amers, si tôt qu'on en abuse
Il est bon de jouer un peu,
Mais il faut seulement, que le jeu nous amuse,
Un Jouër d'un commun aveu
N'a rien humain, que l'apparence,
Et d'allieurs il n'est pas si facile qu'on pense
D'être fort honnete homme, & de jouer un gros jeu
Le desir de gagner, qui nuit & jour occupe,
Est un dangereux aiguillon,
Souvent quoi que l'esprit soit bon,
On commence par être dupe
On finit par être fripon.

Ueberdieses sind diejenigen, welche um Geld spielen, entweder arme, reiche oder mittelmäßig begütterte Personen. Die Armen, welche etwann das Geld, so sie von andern als eine Wohlthat empfangen, im Spiel verschwenden, sollte man mit öffentlichen Straffen belegen; wo sie aber das Geld, welches sie zum Spiel aufsezzen mit sauren Schweis und vieler Arbeit verdienet haben, so sollten sie wohl bedenken, daß sie darben müssen, wenn sie verspielen, und daß sie Thoren sind, wenn sie sich auf den sehr ungewissen Gewinnst verlassen, auch mit einem gewonnenen Geld ihre Umstände nicht besser machen; denn ich halte es für eine ausgemachte und durch die tägliche Erfahrung bekräftigte Sache, daß das gewonnene Geld, weil es wenig geachtet, und nicht so fleißig, als ein anderes gespahret wird, uns eher zur Verschwendung aller noch übrigen Mittel Anlaß gebe, als daß wir uns damit einen Nuzzen schaffen sollten.

Die mittelmäßig begütterte Personen handeln auch unerlaubt, wenn sie ihr Geld auf das Spiel wenden: ich will ihnen den Rath geben, alles das Geld, das sie bey Gelegenheit zum Spiel bestimmen wollen, zusammen zu legen; sie werden in etlichen Jahren ein unvermuthetes Capital zu einem Noth- oder Ehrenpfenning finden, und reicher seyn, als wenn sie bey aller Gelegenheit mit ihrem Gelde noch fremdes gewonnen hätten. Die Reichen haben zwar einen grossen Schein

der

der Erlaubniß vor sich von ihrem Ueberfluß etwas auf das Spiel wenden zu dürfen; alleine es ist doch vernünftiger umsonst zu spielen, und das übrige Geld den Armen zuzuwenden, welche durch und bey dem Spiele öfters vergessen werden.

Doch ich darf nicht zu strenge seyn, und das Geldspielen gänzlich verdammen: wir werden oft in unvermeidlichen Gesellschaften gezwungen um Geld zu spielen; man nöthiget uns, wie der Verfasser der Epitres diverses T. II. sagt:

Que je perds mon argent, & qu'à la fin du Jeu,
On me reprôche encore d'avoir perdu si peu.

daß wir unser Geld verlieren; und wenn wir aufhören zu spielen, so gibt man uns noch einen Verweis, daß wir nicht mehr verlohren haben.

Und da bisweilen das Geldspielen von uneigennüzzigen Personen und guten Freunden so eingerichtet wird, daß wegen zu erhaltender Aufmerksamkeit im Spielen eine kleine und wohl zu entbehrende Summa zum Verliehren ausgesezzet wird, die uns eben nicht reicher und nicht ärmer macht; ja da wir uns durch unsere Einwilligung zum Spiel manchmal einem guten Freunde gefällig machen, der heute weder zum Unterreden, noch Nachdenken aufgelegt ist, so kan ein ver-

nünf-

nünftiger Mann allerdings eine reine Absicht beym Spiel haben, welche Absicht das Unternehmen auch unsträflich macht. Vom Spiel der grossen Herren, oder den mit politischen und Staatsabsichten verknüpften Spielen vornehmer Gesandten ist hier die Rede nicht: unsere Blätter werden aus andern Absichten geschrieben, als die Handlungen dergleichen Personen zu beurtheilen.

Erst habe ich mir einen Weg gebahnet von dem Spiele zu reden, in so ferne es erlaubt seye, wenn es aus gänzlich uneigennüzzigen Absichten, entweder um einer geringen und nach eines jeden Umständen bestimmten Summa Geldes unternommen, oder gar, ohne Geld aufzusezzen, beliebet wird. Freylich möchte mancher sagen: das lezte wäre besser, als das erste, und man würde schwerlich jemanden finden, der ohne allen Eigennuz und manchmalige Vortheilchen (so nennet man höflich die Betrügereyen) spielt; weil doch richtig ist, daß jedermann lieber gewinne, als verliehre. Ich dächte aber doch, es sollte viele solche Leute, und practische Philosophen geben, denen der Gewinn oder Verlust einer kleinen Spiel-Summa wo nicht vollkommen, doch sehr gleichgültig ist, so daß sie das Uebergewicht des Vergnügens oder der Unlust kaum bemerken können. Gibt es denn nicht Personen, die bey dem grösten, bey allem Verlust ihrer zeitlichen Güter gesezt, standhaft und ungerührt sind? Ich habe,

ohne

ohne mehr zu wissen wo, von einem Araber gelesen, daß er all sein Vermögen seinem Freunde, der es nöthiger brauchte und verlangte, mit willigsten Herzen, und ohne sich deswegen zu kümmern geschenket habe.

Alleine ist denn nicht das Spielen eine kindische eine zeitverderbende Sache, eine Erfindung des Müßiggangs, und können wir denn unsere Zeit nicht besser anwenden, als daß wir spielen, da wir doch so viele Rechenschaft von der Zeit werden geben müssen, und der Verlust einer einzigen Minute unwiederbringlich ist. So wichtig diese Fragen scheinen, so leicht kan ich sie beantworten, wenn ich vorher mit Erlaubniß der Leser eine Fabel aus dem Phädrus übersezzet habe, die hieher gehöret, und aus welcher die, dieser Betrachtung vorgesezten Worte entlehnet sind.

Eine Fabel

vom Spiel und der Ernsthaftigkeit.

„Ein gewisser Athenienser sahe den Aesop unter „einem Haufen vieler Knaben mit Nüssen „spielen, stunde still, und lachte den, seiner „Meynung nach thörichten Aesop aus. Der Al„te, der mehr gewohnt war, andere Leute zu „höhnen, als sich auslachen zu lassen, legte so„gleich einen gespannten Bogen mitten in Weg, „und sagte: Komme her, du kluger Kopf, und

„erklä-

„erkläre mir, was ich hiemit habe thun wollen.
„Alsbald lief das Volk zusammen: der Athe-
„nienser aber windet sich hin und her, und konn-
„te dem Aesop die vorgelegte Frage nicht beant-
„worten, bis er endlich seine Unwissenheit geste-
„het, worauf sein Ueberwinder, der weise Aesop,
„sagte: dieser Bogen wird bald zerreissen, wenn
„er immer gespannt bleibt, wenn du ihn aber
„nachlässest, so wirst du ihn noch länger brau-
„chen können; eben so muß das Spiel dem Ge-
„müthe zur Ergözung dienen, damit es hernach
„desto geschickter zum denken seye.

Man sage, ob nicht die Erfindung und Ant-
wort des Aesop sehr artig und vernünftig seye?
Es ist gewiß, ein Spiel mit Freunden und ehrli-
chen Leuten nach geschehener schwerer Arbeit, oder
bey einer andern müßigen Stunde, ist im Stan-
de, unser Gemüth dergestalt zu ermuntern, und
unsere Seele so aufzuheitern, daß wir zu allen
Verrichtungen geschickt werden; wir ruhen mit
unserer ganzen Menschheit aus, und die Verschie-
denheit der Blätter, wenn man in der Karte
spielet, sezzet die Menschen in eine so angeneh-
me Unordnung, welche die spielenden Freunde
um so viel mehr ergözzet, je mehr sich das Spiel
drehet und abwechselt. So erlaubt und nüzlich
es ist, an einem reizenden Frühlings- oder Som-
mer-Tag in angenehme Gegenden und Felder
zu spazieren, und sich durch den Spazier-
gang zu ermuntern und zu bewegen; so

er-

erlaubt ist es auch, bey einem trüben unfreundlichen und stürmischen Wetter in der Stube und an dem Spieltische zu sizzen, und die Freunde, die man schon lange genug mit Gespräch unterhalten und fast ermüdet hat, mit einer practischen Betrachtung von der wunderlichen Veränderung und dem ungegründeten Abwechsel des wankelmüthigen Glückes auf einige Zeit durch das Spiel zu ergözzen: denn von vernünftigen Leuten kan man ohnedem fordern, daß sie bey ihren guten und nicht gewinnsüchtigen Absichten dem Spielen auch nicht nachhängen, Geschäfte dadurch versäumen, etwas gutes hintansezzen, oder ihrer Gesundheit durch langes Sizzen, Schlafbrechen, Aergern, und dergleichen schaden würden. Das Spielen wird nur, wie mehrere andere Sachen, durch einen groben Mißbrauch böse: gesezt, daß ein kluger und sonst grosser Geist öfters alle Tag eine halbe, eine ganze Stunde dem Spiel widmete, sollte diese Handlung unerlaubt seyn?

Nun muß ich jezt auch von dem Nuzzen und der Nothwendigkeit des Spielens etwas gedenken. Seitdeme ich nemlich gewohnt bin, Dinge und Handlungen, die mir vorkommen, so viel mir möglich ist, in ihrem ganzen Umfang und in ihrem Zusammenhang zu betrachten, so finde ich, das Spiel sey nicht ohne Nuzzen; und meine Leser werden dieses eben auch finden, wenn sie nur von vernünftigen Leuten reden wollen,

len, die ohne Spielaffect sind, und die ich beym Schluß der lezten Betrachtung beschrieben habe.

Es ist gewiß, daß die Zufälle, die bey einem artigen Spiele vorkommen, unsere Erkenntniß befördern: ich rede aber von einem artigen ehrbarn und sinnreichen Spiele, welches von den Spielen des Pöbels muß unterschieden werden. Z. E. ausser dem, daß das Billiard unserm Leibe dann und wann eine höchstdienliche Bewegung verursachet, können wir auf demselben die in der Physik gelehrte Gesezze der Bewegung richtig und gut beurtheilen. Die Kugeln sind elastische Körper, also muß auf dem Billiard unter andern auch folgendes Gesez von den elastischen Körpern gelten: Wenn ein elastischer Körper auf einem gleich grossen ruhigen, der aber weichen kan, anläuft, so wird er nach dem Anstoß stille stehen; der andere aber wird mit eben der Geschwindigkeit fortlaufen, womit der erste sich vorhin bewegte, und dergleichen. Ferner wird das Billiard denen die ein accurates Augenmaas zu ihren Arbeiten nöthig haben, nicht unnüzlich seyn: mit einem Wort, ein jeder Gelehrter, wenigstens ein jeder Mathematicus sollte sein eigen Billiard im Hause haben.

Die Karten-Spiele scheinen den Nuzzen nicht zu haben, den das Billiard hat, doch werde ich etwas von ihnen sagen können: denn es kommt alles auf den Gebrauch und die Anwendung eines vernünftigen Mannes an.

Erstlich, wenn Leute spielen, deren Herz nicht am Spielen hängt, so fällt beym Spielen eine artige und nüzliche Unterredung noch nicht weg, wie einige glauben, die die Gesprächigkeit dem Spiele entgegen sezzen: Ich will zwar gerne glauben, daß auf öffentlichen Spielhäusern die Unterredung und das Plaudern der Spieler unschicklich sey; allein ich bin auch noch nicht überzeugt, daß das Spielen an dergleichen Orten erlaubt sey, wenigstens ist es was seltenes, auf einem Spielhause einen Mann anzutreffen, der gleichgültig, und nur blos um sich zu ergözzen spielen sollte. Zweytens gibt ein Spiel öfters zu nicht unnüzzen Betrachtungen Anlaß. Z. E. ich erinnere mich, daß bey einem besondern Vorfall in dem Quadrillen-Spiel ein wichtiger Einwurf wider das Principium rationis sufficientis ist gemacht worden.

Drittens gibt es Spiele, die den Verstand und die Aufmerksamkeit besonders schärfen: ich habe das Schachspiel in dem ersten Theil dieser Betrachtung schon angeführet, und wer wird mir läugnen können, daß selbiges ein besonders schöner und würdiger Zeitvertreib eines Gelehrten seye? Wenn ich mich in die Historie des Schachspiels vertiefen wollte, so könnte ich beweisen, in was für besondern Werth und Achtung dieses Spiel jederzeit bey den vernünftigsten und angesehensten Leuten gewesen seye. Die verschiedenen andern Arten der Spiele auf dem Damen-

menbrete gehören auch hieher, und unter diejenigen artigen und nüzlichen Erfindungen, deren sich der Wiz der Menschen niemals zu schämen hat.

Wenn ich aber das Spielen billige, und zu seiner Zeit für nüzlich halte, so muß ich auch das gesteh[illegible], daß ich diejenigen Spiele, bey welchen es schlechterdings auf das Glück ankommt, und wobey ich nicht den geringsten Wiz, keine Kunst, kein Nachdenken anwenden kan, schlechterdings verwerfe, und für die unwürdigste Beschäftigung eines vernünftigen Wesens halte. Möchte mancher sagen: wenn ich beym Spielen denken, und meine Sinnen ermüden soll, so will ich lieber arbeiten, oder studieren. Ich antworte: dies ist meistentheils die Sprache derer, die Feinde des beständigen Denkens sind. Ein weiser Mann will immer denken, weil er weis, daß im Denken der Vorzug seines Geistes bestehe, und daß das Denken im Spiele, wegen der damit verknüpften Abwechslung und Ergözzung seine Seele bey weitem nicht so ermüde, als seine ordentliche Berufs-Arbeit, oder als ein scientifisches Denken, als ein mit Sorgen der Nahrung vermischtes Denken. Vielleicht finde ich also bey vielen Beyfall, wenn ich sage, daß mir das Pharaon- und Würfel-Spiel aus erwähntem Grunde gar nicht gefalle; anderer solcher puren Glücksspiele nicht zu gedenken.

Doch ich halte auch das Spielen dann und wann für nothwendig, oder, ich behaubte, wir sind manchmal verbunden zu spielen *). Ich gestehe gerne zu, daß sich diese Verbindlichkeit etwas seltner, als die bloße Erlaubnis zum Spielen äußere, doch wird man meine Gründe hören. Die Moral lehret, daß wir eine Verbindlichkeit zur Ergözzung und Ermunterung unsers Gemüthes haben. Freylich wird man sagen, daß man ausser dem Spiel genug Mittel zur Ergözzung habe, und darunter wird man insbesondere das Spazierengehen rechnen. Gut: wenn aber sonst kein Mittel vorhanden, als das Spiel, so sind wir verbunden zu spielen. Z. E. Ein Patiente, der nicht gefährlich und tödtlich krank ist, ein Aderläßer, welche beede wegen rauher

und

*) Im Jahr 1738 hielte sich Joseph Wenzel Fürst von Lichtenstein als Röm. Kayserlicher Ambassadeur zu Paris auf. Wegen seines ausserordentlich grossen Prachts sowol, als wegen seiner höflichen Lebensart erhielte er nicht allein eine allgemeine Hochachtung, sondern auch insonderheit die Gewogenheit des Königs selbst; indem er öfters mit dem König spielen muste, und auch sonst zu allerley Divertissements bey Hofe mitgezogen wurde. Es ereignete sich einmal, daß er dem König 1200000 Livres abgewonnen, davon ihm 200000. Livres so gleich ausbezahlet, auf die andern 1000000 Livres aber ihm eine Anweisung auf die Rentkammer gegeben worden, von dieser Summa dieser liebenswürdige Fürst den gröβten Theil zu Almosen und sonderlich für Haus-Arme angewendet hat.

und ungesunder Luft die Stube hüten müssen, sollen ihr Nachdenken nicht ermüden, sie sollen sich nicht viel bewegen, und reden können sie nicht immer, sie müssen also spielen. Hieher rechne ich auch folgenden Umstand, der unter den Menschen eben der seltenste nicht ist. Wir müssen bisweilen wider unsern Willen Gesellschaften besuchen, in welchen mit unnüzzen Reden, Lästern des Nächsten und andern Gottlosigkeiten und Narrenpossen die Zeit auf die unverantwortlichste Weise verschwendet wird: wenn wir unserer Pflicht nachleben, und unsern Gesellschaftern ihr Vergehen und ihre Versündigung vorstellen wollen, so werden wir öfters lächerlich, und müssen unsern gerechten Eifer mit dem Titel einer übertriebenen Gottesfurcht, Scheinheiligkeit und Unerfahrenheit in der Art zu leben, beschimpfen lassen. Drehen wir die Unterredung auf was nüzliches, so werden wir aufs neue verdrüßlich und lächerlich; wenn wir uns nun Ehren- oder anderer Umstände halber von dergleichen Gesellschaft nicht entfernen können, so ist kein anderes Mittel übrig unsern Pflichten ein Genügen zu leisten, als daß wir die Gesellschaft zum Spiele ermuntern: gesezt es versündigen sich die Mitspieler, und haben eine unächte und geizige Absicht, so haben wir doch aus zweyen Uebeln das kleinste erwählet, und daß ich so rede, unsere eigne Seele gerettet.

Einige Leute glauben, es habe so gar die Gottheit ihre Aufsicht und Hand beym Spielen: und

man will dieses mit unterschiedlichen Erzählungen beweisen. Z. E. Es ist eine bekannte Sage, daß zween Delinquenten mit Würfeln ums Leben solten gespielt haben, wobey dem Unschuldigen der Würfel in der Hand zersprungen ist, und zween Würfel formirte, wodurch er sein Leben errettet hat, welches sonst unmöglich gewesen wäre, weil sein Gegner bereits schon den besten Wurf gethan hat. Anderer Histörgen zu geschweigen. Ich will meinen Ausspruch zurückhalten: denn wenn dergleichen Erzehlungen auch wahr sind, so ist dieses eine ausserordentliche Art des Spielens, welche mit der von mir bisher beurtheilten nicht darf vermischet werden, weil die Absichten zu spielen in benderley Fällen so sehr verschieden sind.

Ich komme auf die Redlichkeit im Spielen. Ich will mich jezt kurz fassen, und sagen: Ein Redlicher darf spielen, er darf auch um Geld spielen, wenn es die Umstände nicht anders leiden; doch hütet er sich vor dem leztern, so viel ihm möglich ist. Ich schliesse so: Wenn man mit guten Gewissen, und ohne Verlezzung der Redlichkeit in eine Lotterie legen kann, da man doch keine andere Absicht haben kan, als zu gewinnen, warum sollte man nicht als ein redlicher Mann spielen dörfen, da man doch beym Spielen eine andere und reinere Absicht haben kan, als bey der Lotterie. Spielt man um einiges Geld, und will recht redlich seyn, so theile man allezeit das gewonnene den Armen aus, man bediene sich im Spielen keines Vortheils, den der

mitspielende nicht kennet; wo dieses ist, so fällt die Redlichkeit weg, und kommt an dessen statt der unredliche Eigennuz, der aus einer unredlichen Absicht entspringet: man lasse sich nicht zum Spiel bereden, wenn man eine bessere und nüzlichere Beschäftigung vorzunehmen geschickt und schuldig ist: man spiele also nicht am Sonn- und Festtage: kürzlich, man spiele ohne allen Affect, und wenn man weis, daß man durchs Spielen in Affect gesezt, oder zu einer andern unerlaubten und unordentlichen Leidenschaft und Handlung verleitet wird, so spiele man gar nicht.

Unsern Lesern will ich zum Nachdenken zwo Fragen aufwerfen: es sollte uns lieb seyn, wenn sie jemand in einem Schreiben an uns beantworten möchte. Die erste ist: **Woher es komme**, daß ein gewisser, den ich sonst in allen seinen Handlungen ehrlich und redlich verfahren sehe, allezeit im Spielen, und zwar auf die garstigste Weise und ohne Schaam betrüge? Die andere Frage ist: Ob die Mode redlich seye, daß das Frauenzimmer, wenn man um Geld spielt, nichts bezahlt, und doch den Gewinn von unserm Geschlechte annimmt.

Ich schliese diese Betrachtung mit einer wahrhaften Erzehlung von einer besondern Redlichkeit im Spielen. Ein vornehmer und bemittelter Reisender kam auf eine gewisse Universität, und suchte

auf einem Caffeehause einen Spielgesellen auf dem Billiard. Da niemand gegenwärtig war, als ein armer Student, so ermunterte selbigen der Reisende zum Spiel. Der Student schüzte seine Armut vor, welche es nicht gestattete, einen Groschen aufs Spiel zu sezzen. Der Fremde versicherte ihn aber, daß er sich hieran nicht kehre, und mit ihm spielen wollte, er möge Geld haben, oder nicht. Sie spielen; der Fremde verliehret an den Studenten etliche hundert Thaler, welche er ihm beym Aufhören sogleich mit Vergnügen auszahlte. Der Student nahm das Geld mehr für ein Geschenk als einen Gewinn an, und verwande es mit dem grösten Nuzzen zu seinem Studiren. Welcher von diesen beeden ist der redlichste gewesen?

Verzeichnis

von einigen Büchern, darinnen

von

Spielern und Spielen,

ingleichen

von

Kartenstampf gehandelt wird.

Alexander ab Alexandro lib. III. Genial. dierum.
Academie universelle des Jeux.
Bachovius vol. I. disputat. 22.
Joh. Barbeyrac vom Spiel.
Lucae Beckmanni disputat. II. de Usuris th. 20. et 21.
Franc Xav. Brean Soc. J. kurze Versammlung, aus denen Uebungen des Heil. Ignatii gezogen, Artikel: Erwegung von denen Ergöz- und Unterhaltungen.
Caelius Calcagn. de talorum ludo.
Jacob Cats auserlesene Kinderspiele ꝛc.
Joan. Casus lib. V. Sphaera civitatis.
Balthas. Castiglioni de Curiali sive Aulico lib. I.
Julius Clarus in §. Ludus num. 3.
Codex L. II. ff. de Aleatoribus et Alearum lusu.
Cromerus lib. VI. rer. Polon.
Petrus Crinitus lib. XVII. de honesta disciplina c. 3. und lib. XXIV. cap. 14.
Il Giuoco pratico o sieno capitoli diversi che servono di regola ad una raccolta di Giuochi piu praticati nelle Conversazioni d'Italia.
Guevarae Horolog. Princip.

Seb. Gottl. Herrnleben Sammlung Oesterreichischer Gesezze und Ordnungen.
Jac. Herrenschmied dissert. de Bacchanaliorum nomine, origine &c.
Leonhardus à Rysen Heusdanus.
Jacobi I. Regis Angl. Opera.
Quirinus Kubachius in Centur. quaest. jurid. polit.
Die Kunst, die Welt erlaubt mitzunehmen in den verschiedenen Arten der Spiele ꝛc. 2. Theile.
Frid. Ern. Lehmanni tractatus jur. theoret. practicus de variis ludendi generibus, eorumque jure.
Ignatius Lopez in practic. canonic. cap. 70.
G. Engelh. von Lohneis Hof- Staats- und Regierkunst.
Lorichius de institut. Princip. cap. LXVIII.
Das zeitkürzende Lust- und Spielhaus.
Balth. Meisnerus in Philosoph. Sobr.
Mercure historique Année 1710. pag. 362.
Menochius de Arbitr. judic. quaestion. cas. 399. et 400.
Paulus Oderbornius in s. vita.
Olaus Magnus lib. XV. rer. Septentrion.
Franciscus Patricius de Regno et Regis institutione lib. III.
Petrarcha de remed. utriusque fortunae.
Michael Piccartus in observat. historico-polit. decad. IV.
Polydorus Vergilius lib. II. de rerum invent.

Der

Der Redliche.
Andr. Rauchbeer part. II. quaeſt. 25.
Roſinus de Antiquit. Roman. lib. V.
Coelius Rhodiginus lib. X. c. 9. antiq. lect.
Richteri Quaeſt. miſc. XXXVI.
Georg. Schoenborner Politicor. lib. II. et III.
Sam. Stryckii diſſertat. de Aleat.
Sammlung aller in dem Herzogthum O. und N. Schleſien wie auch der Herrſchaft Glaz publ. Preuß. Edicte, Mandat. ꝛc. ꝛc.
Guſtavi Seleni Schach- oder Königſpiel.
Famianus Strada de Bello Belgico dec. III.
Dionyſius Syracuſanus.
Tholozanus de Republica lib. XV.
Hieron. Vida Carmina.
Chriſtoph Weickmann.
Von Windheim (Chr. Ernſt) philoſophiſche Bibliothek.

Register
über die
in diesem zweyten Theil
enthaltene Spiele,
mit deren Abschnitten
und
vornehmsten Säzen.

A.

Ambiguspiel,
Beschreibung davon überhaubt Pag. 260.
Von der Art und Beschaffenheit dieses Spiels 261.
Wie die Karten gegeben werden 261. 262.
Erklärung der Worte, so in diesem Spiel vorkommen, und was sie gelten 264.
Regeln dieses Spiels 267.

Balle

Register.

B.

Ball- oder Redouten-Ordnung p. 322.
Was in dem Redouten-Saal für Spiele erlaubt sind 324.

Baziga,
Beschreibung davon 298.
Wie die Karten gegeben werden 298.
Von der Anschickung zum Spiel und dessen äusserlichen Einrichtung 299.

Bernoulli, (Daniel) Lehre von dem Maaße der Glücksspiele 363.

Il Giuoco delle Boccie siehe Kugelspiel.

Bolzschiessen,
Gesezze desselben 89.

Bossuet, Bischof zu Meaux,
billiget das Spiel und vergleicht die grossen Vorfallenheiten mit dem Spiele ꝛc. in der Vorrede die 10 Seite.

Die Braut (*la Mariée*) besiehe *Guimbarde.*

C.

Cavagnola,
Von der Art und Beschaffenheit desselben überhaubt 52.
Regeln 53.

Cavalliere,
Was sie bey Gewinn und Verlust des Spiels zu thun pflegen, siehe Vorrede 9te Seite.

Register.

Charactere, wornach der Geschmack der meisten Spielkennere ein gutes Spiel zu beurtheilen pflegt, besiehe die Vorrede 17te Seite.

Cucuspiel,
Von der Erfindung desselben pag. 230.
Die Anzahl der Karten nebst deren Beschreibung 230.
Von der Anschickung zum Spiel und dessen äusserlichen Beschaffenheit 231.
Regeln dieses Spiels 232.

D.

Damen,
Was sie beym Gewinn und Verlust des Spiels zu thun pflegen, siehe Vorrede 9te Seite.

F.

Fabel, vom Spiel und der Ernsthaftigkeit 398.
Fingerspiel,
Beschreibung davon 301.
Wie es zu spielen 302.

G.

Glücksspiele, siehe Hazard-Spiele.
Guimbarde,
Nachricht von dessen Erfindung 286.
Von der Anzahl der Karten, und von deren Austheilung an die Mitspieler 286.

Von

Register.

Von der Anschickung zum Spiel und dessen äusserlichen Einrichtung pag. 287.
Erklärung der gewöhnlichen Wörter dieses Spiels 287.
Regeln desselben 290.

Guinguette,
Von der Art und Beschaffenheit dieses Spiels 274.
Erklärung der Wörter so in demselben vorkommen 274.
Wie die Karten gegeben werden 274.
Von der Anschickung zum Spiel, und dessen äusserlichen Einrichtung 276.
Regeln 278.

H.

Hazard-Spiele,
Abhandlung von diesen 304.
Verzeichnis von verbottenen Spielen 306.
Kayser Carls des VI. scharfes Patent deswegen für das Erzherzogthum Oesterreich 309.
Ihro Majestät der Königin zu Hungarn und Böheim Maria Theresia scharfes Verbot deswegen für das Königreich Böhmen, und deren dahin incorporirten Lande 313.
Kayſ. Königl Befehl, so unterm 8. Nov. 1755. an die N. Oesterr. Repraesentation und Cammer ergangen, und welcher einige wegen verbottenen Spielens in Wien arretirte Personen betrift 320.

Ver-

Register.

Verwerfung der Hazard- oder Glücksspiele 307. 308.

l'Hombre zu vier Personen, siehe Quadrille.

J.

l'Imperiale siehe Kaiserspiel.

K.

Kartenkünste,
Dreyßig neuerfundene 330.

Kauf-Laber,
Beschreibung davon 293.
Wie die Karten gegeben werden 293.

Kaiserspiel,
Vom Ursprung seiner Benennung 246.
Von der Anschickung zum Spiel und dessen äusserlichen Einrichtung 246.
Wie die Karten gegeben werden 247.
Wie man die Honneurs berechnen solle 248.
Von den verschiedenen Arten der Imperialen, und was jede gilt 249.
Wie in diesem Spiel marquiret werde 251.
Wie die Augen können ungültig gemacht werden 253.
Regeln dieses Spiels 254.

Kegelspiel,
Beschreibung davon 39.
Regeln, welche bey dem Lang-Kegelschieben zu beobachten 40.

Register.

Kugelspiel, das hölzerne,
Nachricht von demselben pag. 45.
Von der Art und Beschaffenheit dieses Spiels überhaubt 45. 46.
Regeln desselben 46.

L.

Lichtenstein, des Fürstens von, grosser Gewinn im Spiele mit dem König in Frankreich 404.

M.

Mailspiel,
Von der Art und Beschaffenheit dieses Spiels 3.
Was man bey dessen Uebung für einen Vortheil habe ibid.
Von der Stellung des Leibs, und verschiedenen Gewohnheiten der Spieler 4.
Von der Hand und dem Arm 6.
Von der Stellung der Füsse 7.
Von dem Mail 8.
Von denen Kugeln 9.
Compas die Kugeln zu messen 11.
Nachricht von einer Kugel, la Bernarde genennet 11.
Von denen Massen, oder Köpfen des Mail 13.
Von der Länge des Hefts an dem Mail ibid.

Register.

Beschreibung eines neuen Mailspiel wie auf dem Billard pag. 15.
Von der Passe 17.
Allgemeine Regeln des Mailspiels 18.
Von dem Début 22.
Von Grands-Coups 24.
Von ausgefahrnen, aufgehaltenen, getriebenen, verlohrnen, verwechselten, zerbrochenen, und verbottenen Kugeln 25.
Vom Tournant, Rapport und Adjustement 27.
Von der Passe 28.
Von der Partie 36.
Besondere Regeln vor dem Spielmeister, seinem Commis, und die Portes-léves 37.

Mariage-Spiel,
Von der Art und Beschaffenheit dieses Spiels 282.
Wie man sein Spiel berechnen solle 282.
Regeln desselben 283.

Minchiate,
Dessen Erfindung 218.
Anzahl der Karten, und welche darunter Haubtblätter sind 218.
Von Eintheilung der Karten 219.
Von der Anschickung zum Spiel und dessen äusserlichen Beschaffenheit 219.
Erklärung des Werths der Karten 220. 221.
Regeln dieses Spiels 222.

Register.

O.

Ochsenstirn, Graf von
Was er vom Spielen gehalten pag. 392.

Q.

Quadrillespiel.
Begrif dieses Spiels 101.
Erklärung des Werths der Karten 104.
Wie man Quadrille spielen solle, und was man für eine Ordnung bey dem Spielen zu beobachten hat 109.
Wie man sezzen und bezahlen solle 121.
Exempel einiger Spiele, welche mit der Anfrage oder Solo können gespielet werden 126.
Welche Spiele in schwarzer Farbe können gespielet werden 128.
Spiele, so können in der rothen Farbe Solo gespielet werden 130.
Spiele, die in der schwarzen Farbe gespielet werden können 132.
Von dem gegebenen König (Roi rendu) 133.
Neue Zusäzze vom Quadrille-Spiel 135.
Gesezze des Quadrille-Spiels 144.
Neue Entscheidungen über Schwierigkeiten und besondere Fälle 157.
Vom Geben 157.
Von der Art zu ruffen 158.
die Karten zu spielen 159.
Vom Versehen und Zufällen 160.
Vom Karten-Verlaugnen 161.

Register.

Von den Fehlern sein Spiel zu zeigen 162.
Vom Fehler des Redens bey dem Spiele 163.
Vom Bete 164.
Vom Solo und den Matadors 165.
Von den Spielen, wo man Forcé spielet 167.
Vom Contre, der Vole und Dévole 167.
Von dem gegebenen König 170.
Quadrille mit dem *Mediateur* und der Favorit-Farbe 170.
Die Art wie man in dem Mediateur um die Pläze ziehen soll 171.
Regeln dieses Spiels 172.
Die Art solches zu spielen 174.
Von der Art zu sezzen, und mit dem Mediateur in der Favorit-Farbe zu bezahlen ibid.
Art die Voles zu zahlen 175.
Wie das Quadrille mit dem *Mediateur* ohne die Favorit-Farbe gespielet wird 178.
Das Quadrille *Solitaire* genannt 179.
Wie man den *Mediateur Solitaire* zu drey Personen zu spielen pfleget 179.
" " " " eine andere Art 181.
Quintille, oder das *l'Hombre* zu 5. Personen,
Wie das alte Quintille gespielet worden 183.
Das Quintille, wie man es gegenwärtig spielet 188.

Register.

R.

Von der Redlichkeit im Spielen 405.
Redouten-Ordnung, siehe Ball-Ordnung.

S.

Spiel,
Wie viel Stücke eigentlich zu selbigen erfordert werde, siehe in der Vorrede, die 13. Seite.
Von dem moralischen Nuzzen der Spiele, besiehe die Vorrede.
Abhandlung vom Werth der Spiele und der Redlichkeit im Spielen 385.

Spielen,
Daß es besser sey ein erlaubtes Spiel zu machen, als Gesellschaften zu besuchen, darinnen mit unnüzen Reden die Zeit verschwendet wird 405.
Von dem Nuzzen und der Nothwendigkeit des Spielens 400
Ob es erlaubt seye um Geld zu spielen 393. 396
Von der Redlichkeit beym Spielen 406

Spielkarten,
Nachricht von den verschiedenen Arten 96.

Spielräthe, 388.

Spielregeln, von allgemeinen, siehe in der Vorrede, die 15. Seite.

Stuzer,
Gedicht auf sie 388.

Register.

T.

Tarocspiel in drey Personen zum König,
Ode auf das Tarocspiel pag. 194.
Von dem Ursprung und Erfindung desselben 197.
Von den Tarockarten insgemein, und von deren Austheilung an die Mitspieler 199.
Wie man eigentlich mit der französischen Tarockarte spielen solle 202.
Woher es komme, daß die Franzosen den Scüs Excuse nennen 197.
Wie man seine Lesen und Points berechnen solle 201.
Die vornehmsten Haubt-Regeln in diesem Spiel 203.

Tarocspiel unter vier Personen,
Wie es mit den bekannten Traplier-Karten gespielet werde 211.
Regeln desselben 213.

Taroc-Karte, Münchner,
Nachricht von der Beschaffenheit derselben 210.

Tresettspiel,
Historische Nachricht von demselben 236.
Von der Art und Beschaffenheit dieses Spiels überhaubt 237.
Von der Anzahl der Karten, und wie solche gegeben werden 238.
Von der Anschickung zum Spiel und dessen äusserlichen Einrichtung 239.

Was

Register.

Was eine *Napolitana* bedeute pag. 239.
Wie man sein Spiel geschickt berechnen soll 240.
Regeln, die man sich wohl bekannt machen muß 241.

Triumph-Spiel,
Wie man es in Venedig spielet 294.
Von der Anzahl der Karten, und wie sie gegeben werden, 294.
Die Karten, welche zehlen 295.

V.

Verzeichnis derjenigen Spiele, welche sich in Europa bekannt gemacht, folget gleich nach der Vorrede.
Verzeichnis von Büchern, darinnen von Spielern und Spielen gehandelt wird 409.
Verordnung, Kayserl. Königl. wegen deren in denen Kayserl. Königl. Erblanden abzuhaltenden öffentlichen Vorstellungen und Schauspiele 326.

Vogel-Lotterie,
Ode darauf 58.
Beschreibung dieser Lotterie 59.
Plan derer Gewinnste 63.
Ein hundert Vögel mit ihren Reimen 65.

W.

Werth der Spiele 286.

EIGENTHUM DER STADT AUGSBURG

S. H.
Kunst

BSB Bayerische StaatsBibliothek
MDZ Münchener DigitalisierungsZentrum Digitale Bibliothek

Bauer, Georg,

Die Kunst die Welt erlaubt mitzunehmen in den verschiedenen Arten der Spiele, so in Gesellschaften höhern Standes, besonders in der Kais. Kön. Residenzstadt Wien üblich sind
Bd.: 2 : Mit einer Nachricht von andern mehrern, auch unter Leuten niedern Standes gewöhnlichen Spielarte

Nürnberg 1769

Augsburg, Staats- und Stadtbibliothek -- H 1248 -2
urn:nbn:de:bvb:12-bsb11251943-3
VD18 1109270